



## 저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

디자인학박사 학위논문

# 장소성 형성을 위한 시각적 방법론 연구

- 아나몰포시스 형태의 장소 아이콘을 중심으로 -

A Study on the Visual Methodology of  
the Formation of Placeness

- A Focus on Anamorphic Place Icons -

2014년 2월

서울대학교 대학원  
디자인학부 디자인전공  
백 서 영

# 장소성 형성을 위한 시각적 방법론 연구

- 아나몰포시스 형태의 장소 아이콘을 중심으로 -

지도교수 백 명 진

이 논문을 디자인학박사 학위논문으로 제출함

2013년 11월

서울대학교 대학원

디자인학부 디자인전공

백 서 영

백서영의 박사 학위논문을 인준함

2014년 2월

위 원 장 김 수 정 (인)

부위원장 윤 주 현 (인)

위 원 백 명 진 (인)

위 원 송 지 성 (인)

위 원 박 승 호 (인)



## 국문초록

세계화의 영향으로 사회와 문화가 급격하게 동질화되어감에 따라 고유한 장소 이미지의 구축에 대한 필요성이 중요하게 부상하고 있다. 이에 따라, 건축과 도시 설계와 같이 장기적인 노력이 필요한 거시적 방안 이외에도, 그래픽 디자인 특유의 독창적이고 즉각적인 문제 해결 프로세스를 통해 장소 이미지의 형성 방안을 고찰할 필요성이 대두된다. 따라서 본 연구는 장소 이미지의 형성과 조정을 위한 시각적 방법론을 제안하고자 한다. 이를 위해 연구자는 기존 시각디자인의 분야에서 그래픽의 단순한 배경이었던 ‘공간’과 ‘장소’를 보다 능동적이고 입체적인 개념으로 정립하고자 인문 지리학적 개념을 빌려 공간과 장소의 차이점과 특성을 고찰하였고, 이를 통해 장소가 공간과 구별되기 위해서는 장소경험에 기반을 둔 고유한 장소 이미지를 토대로 장소감과 장소 정체성이 형성되어야함을 알 수 있었다.

세부적인 방법론 제안을 위해 연구자는 장소 경험에 있어서 지각과 인식의 구심점으로 역할 하는 물리적 환경 요소인 장소 아이콘(place icon)을 그래픽 디자인의 차원에서 접근하였다. 이에 그래픽 요소를 주요 기반으로 하여 작용하는 그래픽 장소 아이콘(graphic place icon) 개념을 제안, 선행 사례 분석을 통해 이의 역할과 효과를 살펴보았다. 장소 이미지에 미치는 그래픽 장소 아이콘의 유효성 분석을 위해 지각과 인지의 순서에 따라 그래픽 요소, 조형원리, 감성 체험 요소, 가치와 의미 요소, 총체적 장소 이미지의 변화 요소를 분석 프레임으로 제안하였다. 그리고 이러한 분석 프레임을 토대로 한 선행 사례의 분석 결과, 그래픽 장소 아이콘이 장소 이미지의 형성과 조정에 효과적인 영향을 미칠 수 있다는 결론을 도출할 수 있었다. 이는 장소 이미지의 형성과 조정에 대해 시각적 방법론의 유효성을 증명한다고 볼 수 있다.



또한 본 연구에서는 지각자의 감성 체험을 극대화하기 위한 도구로서 아나몰포시스를 재조명하고, 방법론으로서 가능성과 역할을 고찰하였다. 아나몰포시스란 원근법에 기반을 둔 회화기법의 일종으로, 현대에는 주로 일시적인 유희와 홍보를 위해 사용되고 있다. 그러나 본 연구에서는 시각적 방법론으로서 아나몰포시스가 비일상적 체험, 동미학적 감각 체험, 행동 유도성, 장면화, 직관적 인식 체험과 함께 개인의 참여를 통해 장소성 특질들을 효과적으로 유도하는 방법론임을 파악할 수 있었다.

아나몰포시스 장소 아이콘의 작품연구 대상으로 서울대학교 관악 캠퍼스를 선정하였는데, 이는 관악 캠퍼스가 1990~2000년대의 난개발로 인해 무질서적 장소성을 띄게 되었기 때문이다. 전반적인 공간의 맥락을 서울대학교 개발 계획의 역사적 문헌자료를 통해 파악하고, 이를 토대로 최종 대상으로 장소성의 형성과 조정이 가장 시급한 종합교육연구동을 선정하였다. 종합교육연구동의 장소 정체성을 분석하여 장소 이미지의 컨셉과 그래픽 심볼을 도출하고, 최종적으로 아나몰포시스 형태의 그래픽 장소 아이콘을 설치하여 장소 이미지 형성에 미치는 유효성을 분석하였다.

시각디자인의 평면적인 장소 개념을 인문 지리학적 관점에서 고찰하고, 그래픽 장소 아이콘의 개념과 분석 프레임을 제안하며, 장소 이미지의 구축을 위한 효율적인 시각적 방법론으로 아나몰포시스를 재조명하여 방법론으로서 제안했다는 것에 본 연구의 의의가 있다.

주요어 : 공간, 장소, 장소 이미지, 그래픽 장소 아이콘, 아나몰포시스

학 번 : 2011-30364 / seyoung.baek@gmail.com

# 목 차

국문초록

표목차

그림목차

1. 서론	2
1.1 연구의 배경 및 필요성	2
1.2 연구의 목적과 의의	5
1.3 연구의 방법 및 범위	7
1.4 용어의 정의	9
1.5 연구의 체계 및 과정	12
2. 공간, 장소, 장소성	15
2.1 공간과 장소	15
2.1.1 에드워드 쉘프의 공간 분류	16
2.1.2 인문지리학의 공간 분류	20
2.2 장소의 본질	24
2.2.1 장소의 개념	24
2.2.2 장소 정체성의 구성 요소	27
2.2.3 장소감에 따른 장소 정체성의 유형	29
2.2.4 장소성의 형성	34
2.3 소결	39

3. 시각적 공간 경험과 장소 이미지	42
3.1 장소 이미지의 개념	42
3.2 장소의 시각 환경과 장소 이미지	45
3.3 장소 아이콘	52
3.4 그래픽 장소 아이콘의 개념	55
3.5 그래픽 장소 아이콘의 분석 프레임	58
3.5.1 지각과 인지	58
3.5.2 그래픽 요소와 조형 원리	59
3.5.3 감성 체험	62
3.5.4 가치와 의미	63
3.6 그래픽 장소 아이콘 사례연구	65
3.6.1 Gastrotypographicalassemblage	65
3.6.2 우메다 산부인과	67
3.6.3 5 Pointz	69
3.6.4 염리동 프로젝트	73
3.7 소결	77
4. 아나몰포시스	80
4.1 아나몰포시스	80
4.1.1 아나몰포시스의 정의	80
4.1.2 아나몰포시스의 기원과 역사	84
4.1.3 아나몰포시스의 분류	90
4.2 아나몰포시스의 사용자 감성 체험 효과	93
4.2.1 비일상적 체험	93
4.2.2 동미학적 감각 체험과 행동 유도성	96

4.2.3 장면화와 직관적 인식 체험	98
4.2.4 개인적 체험을 통한 장소성의 1차적 특성 부여	100
4.3 그래픽 장소 아이콘으로서의 아나몰포시스	104
4.3.1 Preventable Project	104
4.3.2 Eureka Carpark Wall Graphics	107
4.3.3 Durham Project	110
5. 아나몰포시스 장소 아이콘 개발	119
5.1 아나몰포시스 장소 아이콘 개발 프로세스	119
5.2 관악 캠퍼스 공간 구성 맥락	122
5.3 장소 이미지 구성요소에 따른 분석	127
5.3.1 통로 paths	127
5.3.2 가장자리 edges	131
5.3.3 구역 districts	132
5.3.4 결절지 nodes	134
5.3.5 랜드마크 landmarks	137
5.4 연구의 대상지점 선정과 근거	142
5.5 대상지점의 장소 정체성 도출	153
5.6 그래픽 아이콘 디자인	155
5.6.1 세부 대상지 1의 그래픽 아이콘 도출	156
5.6.2 세부 대상지 2의 그래픽 아이콘 도출	159
5.7 아나몰포시스 장소 아이콘 제안 및 분석	162
5.7.1 세부 대상지 1의 그래픽 장소 아이콘	162
5.7.2 세부 대상지 2의 그래픽 장소 아이콘	165

6. 결론	170
6.1 연구 결과와 의의	170
6.2 연구의 한계점과 향후 연구과제	172
참고문헌	173
Abstract	178

## 표 목 차

[표 2-1] 에드워드 렐프의 공간 분류	16
[표 2-2] 인문지리학의 공간 분류	22
[표 2-3] 내부성에 따른 장소 정체성의 유형	31
[표 3-1] 도시의 퍼블릭 이미지를 이루는 5가지 구성 요소	47
[표 3-2] 장소 아이콘의 가치 요소 유형	53
[표 3-3] 그래픽 요소의 분류	60
[표 3-4] 도시환경디자인의 고려 특질들	61
[표 3-5] 공간 연출 유형에 따른 감각 체험의 분류	63
[표 3-6] 그래픽 장소 아이콘의 가치 요소 유형	63
[표 3-7] 그래픽 장소 아이콘 분석 프레임	64
[표 3-8] 그래픽 장소 아이콘 분석 - Gastrotypographicalassemblage	66
[표 3-9] 그래픽 장소 아이콘 분석 - 우메다 산부인과	68
[표 3-10] 그래픽 장소 아이콘 분석 - 5 Pointz	72
[표 3-11] 그래픽 장소 아이콘 분석 - 염리동 프로젝트	75
[표 4-1] 아나몰포시스의 유형별 특징과 비교	92
[표 4-2] Preventable 아나몰포시스의 그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성 분석	106
[표 4-3] Eureka Carpark Wall Graphics 아나몰포시스의 그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성 분석	109
[표 4-4] Durham project 아나몰포시스의 그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성 분석	114
[표 5-1] 아나몰포시스 장소 아이콘 개발 프로세스 전개도	120
[표 5-2] 장소 이미지 강화·형성을 위한 그래픽 장소 아이콘이 제시될 수 있는 공간의 조건	142
[표 5-3] 종합교육연구동의 그래픽 장소 아이콘 역할	156

[표 5-4] <비상하는 새>의 그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성 분석	164
[표 5-5] <깃털 펜>의 그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성 분석	167

## 그 립 목 차

[그림 1-1] 연구의 체계 및 과정	13
[그림 2-1] 장소와 장소 정체성, 장소감의 관계	35
[그림 3-1] 장소성의 형성과정과 장소 이미지 형성 단계	42
[그림 3-2] 쿨렌의 연속적인 시계	46
[그림 3-3] 공간의 지각과 인지 과정	59
[그림 3-4] Gastrotypographicalassemblage와 루 도프스만	66
[그림 3-5] 우메다 병원 사이니지 시스템	68
[그림 3-6] 5 Pointz	70
[그림 3-7] 5 Pointz 웹사이트의 작가열람표와 이벤트 일정들	70
[그림 3-8] 5 Pointz를 지나가는 7 트레인	71
[그림 3-9] 7 트레인에서 바라본 5 Pointz	71
[그림 3-10] 염리동의 변화된 경관 모습	74
[그림 3-11] 사인조명과 비상벨이 설치된 소금지킴이집	74
[그림 3-12] 소금길 로고	75
[그림 4-1] 레오나르도 다 빈치, 『Codex Atlanticus』의 스케치	82
[그림 4-2] 코르넬리스 안토니츠, <젊은 에드워드 6세의 초상화>	83
[그림 4-3] 한스 홀바인, <대사들>	83
[그림 4-4] <대사들> 하단부에 숨겨진 해골부분	83
[그림 4-5] <젊은 에드워드 6세의 초상화>가 잘못 재현된 사례	83

[그림 4-6]	원근화법의 도식	85
[그림 4-7]	아나몰포시스의 도식	86
[그림 4-8]	Samuel Marolois, 『Opera mathematica』 (1614)에 실린 아나몰포시스 이미지	86
[그림 4-9]	에드하르트 쇤, 〈Vexierbild〉	87
[그림 4-10]	장 프랑수아 니세롱 (1613-1646)	88
[그림 4-11]	니세롱의 책에서 언급된 평면 아나몰포시스의 형성 원리	88
[그림 4-12]	〈찰스1세의 초상화〉	89
[그림 4-13]	작자미상의 18세기 아나몰포시스	89
[그림 4-14]	Salvador Dali, 〈Insect and Clown〉	90
[그림 4-15]	이스트반 오로츠, 〈Anamorph with column 2〉	91
[그림 4-16]	니세롱의 아나몰포시스	91
[그림 4-17]	Dan Tobin Smith, 〈Annual 2007〉	94
[그림 4-18]	Dan Tobin Smith, 〈Letter E〉	94
[그림 4-19]	Edgar Muller, 〈The Crevasse〉	94
[그림 4-20]	Manfred Stader, 〈Gourmet festival〉	94
[그림 4-21]	Julian Beever의 거리미술	94
[그림 4-22]	Julian Beever의 작업을 반대방향에서 바라보았을 때	94
[그림 4-23]	펠리스 바리니, 〈City-Bernina〉	95
[그림 4-24]	펠리스 바리니, 〈Galerie Les filles du calvaire, Bruxelles〉	95
[그림 4-25]	Desiree Palmen, 〈camouflage〉	96
[그림 4-26]	Desiree Palmen, 〈surveillance camera project〉	96
[그림 4-27]	ministry of design, leo burnett office 인테리어	97
[그림 4-28]	paper donut, 〈Vigilance Ecarlate〉	98
[그림 4-29]	이스트반 오로츠, 〈Mysterious Island〉	99
[그림 4-30]	이스트반 오로츠, 〈Staircase3〉	99
[그림 4-31]	Franck Maurence	101



[그림 4-32] Manfred Stader, <A new pool in Lodz>	102
[그림 4-33] 줄리안 비버, <About to meet Mr Newt>	102
[그림 4-34] 줄리안 비버, <Oh crumbs!>	102
[그림 4-35] 단체 <Preventable>에서 설치한 과속 방지 아나몰포시스 이미지	105
[그림 4-36] 위 이미지의 시간적 변화	105
[그림 4-37] Axel Peemoeller, 유레카 타워 주차장 방향안내	108
[그림 4-38] Liberty warehouse에서 작업 중인 루소, 주민들과 완성작	112
[그림 4-39] Baldwin building에서 작업 중인 주민들과 완성작	112
[그림 4-40] 더럼 프로젝트 전시회 안내 포스터	113
[그림 4-41] George Rousse, <San Quilico>	114
[그림 4-42] George Rousse, <Casablanca>	114
[그림 5-1] 2001년 서울대학교 토지현황도	123
[그림 5-2] 2001년 동선현황도 (차량 및 보행)	125
[그림 5-3] 1972년 보행거리동선계획	128
[그림 5-4] 2001년 시설배치현황도	129
[그림 5-5] 건립연도 현황도	129
[그림 5-6] 2001년 주요 오픈 스페이스와 주 보행로 현황도	130
[그림 5-7] 2007년 보행 동선 현황도	130
[그림 5-8] 관악산의 조망이 형성되는 주요 지역과 시각회랑	132
[그림 5-9] 2007년 영역구분 현황도	133
[그림 5-10] 2001년 중심보행축과 오픈 스페이스를 토대로 한 결절지	135
[그림 5-11] 차도와 보도, 영역 구분을 바탕으로 도출된 결절지	136
[그림 5-12] 서울대학교 정문	138
[그림 5-13] 서울대학교 정문	138
[그림 5-14] 자하연	139

[그림 5-15] 자하연	139
[그림 5-16] 중앙도서관	140
[그림 5-17] 중앙도서관과 학생회관 사이의 계단지점	140
[그림 5-18] 1980. 5. 2. 아크로에서의 제1차 민주화대총회	141
[그림 5-19] 2008. 6. 5. 광우병 위험 미국산 쇠고기 수입 반대 집회가 열린 아크로	141
[그림 5-20] 서울대 220동의 지도 뷰	143
[그림 5-21] 음미대 방향에서 바라본 220동과 광장	143
[그림 5-22] 220동 내부 안내판	144
[그림 5-23] 2001년도 구상되었던 220동 동선계획도	145
[그림 5-24] 2001년 220동 오픈 스페이스 계획도	145
[그림 5-25] 2001년 222동 외부공간 계획도	146
[그림 5-26] 2007년 I영역 계획도면 세부	146
[그림 5-27] 220동 오픈 스페이스	147
[그림 5-28] 남, 북쪽에서 바라본 222동 앞의 오픈 스페이스	148
[그림 5-29] 오픈스페이스 북측 방향	150
[그림 5-30] 오픈스페이스 남측 방향	150
[그림 5-31] 세부 대상지 1, 필로티 아래 공간	152
[그림 5-32] 세부 대상지 2, 음미대 방향 오픈스페이스	152
[그림 5-33] 종합교육연구동의 장소 정체성 키워드	154
[그림 5-34] 노아의 새	157
[그림 5-35] 아테네의 새 올빼미	157
[그림 5-36] <데미안>의 새	157
[그림 5-37] <갈매기의 꿈> 표지	157
[그림 5-38] 비상하는 새 이미지	157
[그림 5-39] 세부 대상지 1, 필로티 아래 공간에 적용된 시안	158
[그림 5-40] 깃털 펜을 쓴 볼테르	159
[그림 5-41] 깃털 펜을 쓴 찰스 디킨스	159

[그림 5-42] 새와 깃털 펜의 모티브	159
[그림 5-43] 서울대 심볼 마크	159
[그림 5-44] 깃털 펜과 VERITAS의 이미지	160
[그림 5-45] 깃털 펜과 문구가 적용된 시안	161
[그림 5-46] 대상지 1에 설치된 <비상하는 새>	162
[그림 5-47] 새의 세부 이미지	163
[그림 5-48] 뱅티지 포인트에서 아나몰포시스를 관찰하는 지각자들	163
[그림 5-49] 뱅티지 포인트가 아닌 지점에서 바라본 이미지	163
[그림 5-50] 대상지 2에 설치된 <깃털 펜>	165
[그림 5-51] 일조량에 따른 <깃털 펜>의 변화	166
[그림 5-52] 뱅티지 포인트가 아닌 지점에서 바라본 이미지	166
[그림 5-53] 뱅티지 포인트가 아닌 지점에서 바라본 <깃털 펜>의 세부 이미지	166

## 1. 서론

- 1.1 연구의 배경 및 필요성
- 1.2 연구의 목적과 의의
- 1.3 연구의 방법 및 범위
- 1.4 용어의 정의
- 1.5 연구의 체계 및 과정

# 1. 서론

## 1.1 연구의 배경 및 필요성

그동안 그래픽 디자인 분야에서 ‘공간’이나 ‘장소’가 가지는 의미는 크게 아이덴티티 디자인의 다양한 대상 중 하나, 혹은 일러스트를 응용하는 벽화나 디스플레이 디자인의 배경을 제공하는 물리적 환경과 같이 상대적으로 단순하고 평면적인 영역으로 고려되어 왔다. 그러나 가속화되는 세계화의 영향으로 동질화, 평준화되어가는 세계의 국가, 지역, 도시는 문화와 물리적 환경에 있어서 차별화된 고유의 장소 경험을 요구하는 추세에 있다. 장소의 개념은 이제 디자인의 수동적 대상 혹은 배경으로서의 위치를 벗어나, 경제적, 문화적으로 경쟁력을 갖추기 위해 다양한 수준과 분야에서 능동적으로 경쟁하고 있다. 따라서 그래픽 디자인의 분야에서도 궁극적으로 장소에 대한 발전된 이해를 바탕으로 그래픽 방법론을 통한 장소 가치의 제고와 차별화를 지향해야 할 필요성이 있다.

특히 단순한 경제적 효용 너머의 폭넓은 스펙트럼의 장소 가치를 살펴보기 위해 인문 지리학적 장소의 개념을 살펴볼 필요성이 있다. 인문지리학에서는 장소를 인간의 존재적, 정서적 목적을 위해서 필요하다고 설명하는데, 이는 누구나 쉼과 충전을 위해 안정된 거처 혹은 집이 필요하다는 것을 떠올린다면 쉽게 이해할 수 있다. 장소와 인간 사이 상호 작용과 관계맺음을 토대로 장소를 이해하는 이러한 인문 지리적 접근은 디자인을 계획·실행할 때 그래픽을 지각하는 주체인 인간과 지각 대상의 관계, 그리고 개별적인 지각 뿐 아니라 개개의 상호작용이 누적되어 집단성을 이룰 때의 현상을 고려하게 하는 좋은 프레임을 제공한다고 볼 수 있다.

또한 공간과 장소를 논의하기 위해서는 인간이 각각의 환경과 공간에서 개별적인 분위기와 감정을 느끼는 존재임을 염두에 두어야 한다. 현재 처한 공간이 길이라면 지각의 주체는 보행자가 되고, 집이라면 내부와 외부에 따라 거주자가 되기도 하고 방문자가 되기도 한다. 또한 같은 공간이라 하더라도 소속된 구성원인지 이방인인지에 따라 공간에서 지각자가 느끼는 자신의 역할과 공간에 대한 정체성은 매우 달라진다.

이는 인간에게 공간의 개념과 구별되는 ‘장소’ 개념이 있기 때문이다. 에드워드 렐프<sup>1)</sup>는 인간다움과 장소의 상관관계를 다음과 같이 하이데거를 인용하여 언급하고 있다.

... 인간답다는 것은 의미 있는 장소로 가득한 세상에서 산다는 것이다. 인간답다는 말은 곧 자신의 장소를 가지고 있으며 잘 알고 있다는 뜻이다. 철학자 하이데거(Heidegger)는 “‘장소’는 인간 실존이 외부와 맺는 유대를 드러내는 동시에 인간의 자유와 실재성의 깊이를 확인하는 방식으로 인간을 위치시킨다”고 주장했다.<sup>2)</sup> 인간이 세계를 경험하는 심오하고도 복잡한 측면이 장소인 것이다.<sup>3)</sup>

즉, 자신의 유의미한 경험과 지식이 투영되어 잘 알게 된 공간만이 장소의 개념으로 변화한다. 그리고 이러한 장소에서 느끼는 장소감(sense of place)은 인간의 자존감과 장소의 정체성(place identity)에 매우 필수적인 요소라고 볼 수 있다. 인간은 감정적 몰입이나 휴식을 위해서, 혹은 기능적인 목적을 위해서 자신의 유의미한 공간, 즉 유의미한 경험이 투영된 장소를 필요로 하기 때문이다. 그리고 인간의 유의미한 경험을 유도하는 가장 일반적

---

1) Edward Relph (1944~), 캐나다의 지리학자. 이-푸 투안과 함께 인문지리학의 대표 학자로 꼽힌다.

2) Heidegger M, “An ontological consideration of place” in The Question of Being (New York: Twayne Publishers, 1958), p.19. E. C Relph, “장소와 장소상실”, 김덕현, 김현주, 심승희 역, (서울: 논형, 2005), p.25에서 재인용

3) Relph, “장소와 장소상실”, p.25

인 방법은 물리적인 환경을 통하여 ‘내부’의 경험을 만들어내는 것이다. 이 내부성은 장소와 인간이 서로 교류하는 경험이나 감정이 될 수도 있고 공공의 경험이 누적되어 만들어질 수도 있다. 그러므로 가장 일반적인 장소의 발생은 물리적 건축을 전제로 한다. 그러나 건축과 공간의 장소화가 언제나 병행하는 것은 아니며 건축을 통한 공간의 생성과 장소의 형성은 별개의 문제이다. 여기에서 그래픽 디자인이 인간 존재의 필수 요소인 장소의 구현을 위해 어떠한 가능성을 가지고 있는지에 대해 질문을 던지게 되고, 이 질문에 대한 답을 찾는 과정에서 그래픽 방법론을 통한 장소성 형성에 대한 본 연구의 의의를 찾아볼 수 있다.

그래픽 디자인의 영역과 개념은 미디어 기술의 발달과 학문간 융합으로 말미암아 점점 확장되고 다양화되고 있다. 외양 미화의 도구에서 발생한 디자인의 개념은 형태와 기능의 조화와 효율을 위한 문제 해결 수단을 거쳐, 이제는 사용자의 편의성과 인식 변화를 위한 솔루션에 이르기까지 계속적으로 변화하고 있다고 볼 수 있다. 그렇기 때문에 장소와 장소성의 형성에 대한 그래픽 디자인의 접근 방식도 이전과는 달라져야할 필요성이 있다. 로고 시스템과 어플리케이션 개발을 중심으로 하는 단 방향적 아이덴티티 전략이나 고정된 배경으로서 공간을 바라보는 입장에서 한걸음 더 나아가, 인식의 주체와 대상, 그리고 그들 사이의 상호관계 모두를 고려하는 대안적인 접근이 필요하다.

## 1.2 연구의 목적과 의의

본 연구는 그래픽 방법론을 통해 장소 이미지를 선명하게 제시하여 사용자의 유의미한 장소 경험을 유도하고, 이를 통해 장소감(sense of place)과 장소 정체성(place identity)을 보다 선명하게 하는 것에 목적이 있다. 즉 그래픽 디자인을 활용한 접근법으로 공간의 장소화를 촉진하고자 하는 것이다. 이를 위한 일차적인 목표는 장소 이미지의 선명한 형성이 필요한 공간에 그래픽 요소를 설치, 공간의 사용자들이 자연스럽게 주목할 수 있는 장소 아이콘(place icon)을 제안함으로써 장소의 초점(focal point)을 형성하는 것이다. 그리고 이러한 장소 아이콘으로 촉발된 장소 경험의 인상과 그의 누적 이 장소 이미지를 더욱 선명하게 형성하고, 궁극적으로는 장소성의 강화로 이어지도록 하는 것이 이차적인 목표이다.

이를 위해 장소 아이콘의 기의(記意)는 공간의 정체성을 반영하도록 구성 하되, 그래픽 요소의 설치 방식으로는 지각자가 적극적으로 공간을 관찰하고, 공간과 자신의 관계를 반추하도록 유도하는 공간 착시기법을 응용하고자 한다. 요컨대, 장소의 정체성(place identity)을 공간의 원근을 이용한 착시를 통해 투영하는 장소 아이콘을 제안, 지각자의 장소 경험과 그로 말미암은 장소의 인상을 활성화함으로써 공간의 장소성을 보다 선명하게 하고자 한다.

공간(space)의 장소(place)화를 꾀하는 본 연구의 의의는 인문학적 관점에서 조망하는 공간과 장소의 개념을 그래픽 디자인의 측면에서 새로이 이해하고 적용하며, 사람과 환경의 상호 작용에 그래픽 디자인의 활용 방안을 제안함으로써 더욱 다양한 시각 커뮤니케이션의 역할과 가능성을 고찰하는 것에 있다. 본 연구를 통한 기대효과는 다음과 같다.

- 인문 지리적 공간과 장소의 개념을 디자인 적용 대상의 측면에서 고



찰함으로써 그래픽 디자인의 적용 가능점과 역할의 폭을 넓힌다.

- 환경의 맥락, 즉 장소 정체성을 반영하는 그래픽 요소를 설치하여 장소 이미지를 선명하게 한다.
- 공간착시 기법을 적용한 그래픽으로 새로운 인지공간을 제시하여 시각적 흥미 요소를 부여한다.
- 지각자가 공간과 상호작용하는 적극적인 공간경험을 유도함으로써 공간이 장소화 되는 시작점을 제공한다.
- 공간의 시각적 환경 변화로 말미암은 동일 경험은 구성원 사이의 공유점이 되어 소속 집단에 대한 더욱 강력한 이미지를 형성하는데 일조할 수 있다. 집단적으로 공유되는 공간 경험은 장소 이미지, 장소감 및 장소성의 뚜렷한 형성에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다.

### 1.3 연구의 방법 및 범위

장소 이미지의 형성 및 조정의 도구로 사용되는 그래픽은 지각자의 적극적인 관찰과 인상적인 시각 경험을 이끌어낼 수 있어야 한다. 본 연구에서는 그래픽 장소 아이콘의 구현과 설치를 위한 방법론으로 착시의 일종인 아나몰포시스를 제안하고, 아나몰포시스로 제시되는 이미지의 시지각인지 프로세스와 장소 이미지 형성의 관계를 설명하고자 한다. 착시기법인 아나몰포시스를 그래픽 방법론으로 제안하는 것은 그래픽 지각에서 시작된 지각자의 주목이 착시로 인지된 공간의 부조화를 해결하기 위하여 공간에 대한 적극적인 관찰 행동으로 이어지기 때문이다. 이러한 능동적 관찰과 해석 경험은 유의미한 장소 경험의 시작점으로 역할 한다.

연구 작품의 적용을 위한 대상으로는 물리적 환경으로서의 공간은 풍부하지만, 지각자와의 관계에서 유의미한 장소가 점차적으로 부족해지고 있다는 점에 주목하여 서울대학교의 관악 캠퍼스를 연구의 대상으로 선정하였다. 그 리고 그 중 장소 이미지의 형성·조정이 가장 명확하게 필요한 지점을 선정하여 작품을 제안하고자 한다. 서울대학교 관악 캠퍼스는 1970년 관악산 서북 지역 1백만 평을 부지로 선정하여 1975년 이전(移轉) 작업을 시작하였고 지금까지 40년이 넘는 시간 동안 개발과 발전을 거듭하고 있다. 2013년 현재 관악 캠퍼스는 16개 단과대학, 1개 일반대학원, 9개 전문대학원, 그리고 3만여 명에 달하는 학생과 교수진의 구성원을 아우르는 거대한 종합 공간으로 자리매김하고 있다.<sup>4)</sup> 그러나 공간 계획적인 측면에서, 초기 전체 캠퍼스의 강의동 신설 작업 이후로 시행된 개별 건물들의 독자적 건축은 통합되지 못한 계획의 실행으로 이어졌고, 그 결과 증대하는 실용 공간에 비해 유의미한 장소는 점점 희박해지는 결과를 낳았다. 따라서 본 연구에서는 서울대학교 내에서 선명한 장소 이미지의 형성을 통해 장소화 할 수 있는 공간을 선정, 연구 작품을 제안하고자 한다. 이러한 시도는 비단 서울대학교

---

4) 2013년 1월 1일 현재 학생 수 27,343 명, 교원 3190 명. 2013 서울대학교 안내책자, p.7

의 사례로 종결되는 것이 아니라, 장소성 형성을 위한 그래픽 방법론 적용의 실제 적용사례가 되어 추후 다양한 지점과 공간의 장소 이미지 형성을 위한 하나의 적용 가이드라인이 될 수 있다.

인문지리학에서 설명하는 이상적인 장소 경험을 통한 장소 가치의 향상은 본질적으로 물리적·환경적 요소 뿐 아니라 인적·문화적 요소, 장소의 맥락, 정서적·상징적 요소 등을 아우르는 범위에서 각 요소가 상호작용하며 이루어진다. 그러나 본 연구의 목적은 장소성 형성을 위한 노력의 일환으로 시각 커뮤니케이션 디자인의 범주에서 도출 가능한 방법론과 기여 가능성을 제안하는 것이기에, 연구의 범위는 시각 커뮤니케이션의 방법론으로 구축하는 그래픽 장소 아이콘, 그리고 이의 인지 및 경험에 따른 장소 이미지 형성 과정에 집중하고자 한다.

## 1.4 용어의 정의

### 공간 space

공간이라는 개념은 어떤 맥락을 토대로 정의하느냐에 따라서 매우 다양한 하위 개념을 가지지만 본 연구에서는 기본적으로 3차원 환경의 전제인 유클리드적 공간으로 언급될 것이다. 유클리드적인 공간은 일차원적이고 중립적이며 기하학적인 공간 형태로서 인간의 직접 경험에 별 의미가 없다. 이-푸투안<sup>5)</sup>의 공간에 대한 인문주의적 정의를 빌리자면 공간은 움직임이 일어나는 개방된 곳이며 자유와 위협이 존재하는 곳이다.<sup>6)</sup>

### 장소 place

투안의 정의에서 공간이 움직임이 일어나는 곳이라면 장소는 정지(멈춤)가 일어나는 곳이다. 움직임 속에서 정지할 때마다 입지는 장소로 변할 수 있는데<sup>7)</sup> 이는 정지를 전제로 개인들이 부여하는 가치들이 장소에 누적되고, 외부로부터의 안전과 구성원으로부터의 애정을 느낄 수 있기 때문이다<sup>8)</sup>. 렐프 역시 장소를 인간 존재의 근본 속성, 또는 개인 혹은 집단에게 있어 안정과 정체성의 원천<sup>9)</sup>이라고 정의하였다. 그렇기 때문에 건축가의 임무를 의도적으로 실존 공간의 맥락 안에서 의미 있는 장소를 창조하는 것이라고 보았다.<sup>10)</sup>

### 장소감 sense of place

렐프는 장소의 정체성이 물리적 환경, 활동, 의미 세 가지로 이루어진다면,

---

5) Yi-fu Tuan (1930~), 중국계 미국인 지리학자. 인문지리학을 연구하는 주요 학자.

6) Yi-fu Tuan, “공간과 장소”, 구동희, 심승희 공역, (서울: 대운, 1995), p.7

7) Ibid., p.20

8) Ibid., p.7

9) Relph, “장소와 장소상실”, p.34

10) Ibid., p.66

장소감은 이 세 요소와 사람의 상호작용 속에서 나온다고 보았다.<sup>11)</sup> 장소감은 ‘장소의 기운·정신(genius loci)’이라는 뜻의 라틴어 용어로도 쓰이는데, 이는 사람들이 어떤 장소의 고유한 물리적, 감각적 속성을 넘어 그 장소의 독특성을 느끼며 애착을 갖는 것을 말한다.<sup>12)</sup> 렐프는 진정한 장소감이란 내부에 있다는 느낌, 개인으로서 그리고 공동체의 일원으로서 나의 장소에 속해 있다는 느낌<sup>13)</sup>이라고 언급했다. 즉, 장소감이란 장소에 대해 지각자가 느끼는 감정을 지칭하며, 장소 정체성과 함께 장소성을 형성하는 요인으로 작용한다.

### 장소 이미지 place image

마케팅적 관점에서 필립 코틀러(Phillip Kotler)는 장소 이미지를 ‘인간이 어떤 대상에 대해 갖고 있는 신념(beliefs)이나 인상(impression)등의 집합으로서, 자신이 지각하고 중요하게 고려하는 관점에 대한 평가’라고 정의한다.<sup>14)</sup> 또한 케빈 린치가 사회학적 관점에서 언급한 도시이미지가 장소 이미지와 유사하다고 할 수 있는데, 그는 도시이미지를 공공이미지(public image)로 정의, ‘도시 주민의 대다수가 공유하는 심상’이라고 언급하고 이미지의 구성요소를 5가지로 제시하였다. 이러한 견해들은 각각 장소 이미지에 대한 인지적, 물리적 접근으로 볼 수 있다. 네덜란드의 건축가 알도 반 아이크(Aldo Van Eyck)는 사람이 공간에 대해 이미지를 형성하면 그 공간은 장소가 되고, 시간에 대해 이미지를 형성하면 그 시간은 특별한 사건이 된다고 언급했다.<sup>15)</sup>

11) Matthew Carmona, “도시설계 : 장소 만들기의 여섯 차원”, 강홍빈 역, (서울: 대가, 2009), p.184

12) J. B. Jackson, “A sense of place, a sense of time,” Yale Univ. Press, 1994, p.157. Carmona, “도시설계”, p.179에서 재인용

13) Relph, “장소와 장소상실”, p.150

14) 이영수, 박경아, “마케팅패러다임에 의한 장소 이미지 전략의 진화양상 연구”, 한국실내디자인학회 논문집 (한국실내디자인학회, 2011/2), p.34

15) Carmona, “도시설계”, p.184

### 장소 아이콘 place icon

장소 아이콘은 홀, 램, 비고의 연구에서 나타난 용어로서, 장소 정체성의 의미 요소에 아이콘으로 역할 하는 장소의 뚜렷한 특성을 뜻한다. 장소 아이콘은 사람들의 기억과 장소 가치를 상징하는 역할을 하며, 따라서 장소 경험을 좀 더 개인적이고 친밀하게 만든다. 장소 아이콘은 가치가 내재된 기억이나 연상을 통해 장소감을 불러일으킬 수도 있다.<sup>16)</sup> 본 연구에서는 장소 아이콘을 그래픽 요소로 구축할 수 있는 대상으로 해석, 그래픽 장소 아이콘의 개념을 제안한다.

### 그래픽 장소 아이콘 graphic place icon

그래픽 장소 아이콘이란 본 연구에서 새롭게 제안하는 개념으로, 장소 아이콘을 구성함에 있어서 그래픽 요소가 가장 우세한 특징으로 작용하는 장소 아이콘을 의미한다. 시각적 방법론의 측면에서 장소 아이콘을 조망하여 그래픽 요소를 통해 장소 가치와 의미를 투영하고, 시선과 인식의 구심점으로 역할 하는 장소 아이콘의 개념을 뜻한다.

### 아나몰포시스 anamorphosis

프랑스어 아나모르포즈(anamorphose)를 영어로 번역한 것으로, 한국어로는 왜상(歪像)으로 번역되기도 하지만 정확히 대응하는 개념이라고 하기에는 힘들기 때문에 본 연구에서는 원어 그대로 사용하였다. 아나몰포시스는 단순히 해석하면 왜곡된 형상이라는 뜻이지만, 좀 더 정확히 해석하면 일반적인 시야각에서는 일그러진 형상으로 보이나 특정 각도에서 관찰하거나 특수한 광학 도구를 사용하면 제대로 보이도록 고안된 형상을 뜻한다. 아나몰포시스는 원근법의 발달 및 인간의 공간지각과 매우 밀접하게 관련된 회화적 방법론이다. 본 연구에서는 장소 아이콘의 그래픽 디자인 방법론으로서 아나몰포시스 기법과 기대효과를 제안한다.

---

16) R. B. Hull, M. Lam, and G. Vigo, "Place identity: symbols of self in the urban fabric," Landscape and urban planning (Elsevier, 1994), p.118

## 1.5 연구의 체계 및 과정

제1장인 서론에서는 연구의 배경과 필요성, 목적과 의의, 연구의 방법 및 범위, 고찰대상이 되는 개념들의 용어의 정의, 연구의 체계 및 과정을 간략히 설명한다.

제2장에서는 대상에 대한 이해를 위해 인문지리학 관점에서 바라보는 공간과 장소의 개념을 알아보고자 한다. 공간과 장소 개념의 정의와 분류 유형, 공간과 장소의 차이, 장소성의 개념과 구성요소, 내부성과 외부성에 이르는 장소감의 변화, 그리고 장소감과 장소 정체성이 어떻게 장소성 형성과 관련되는지를 고찰한다.

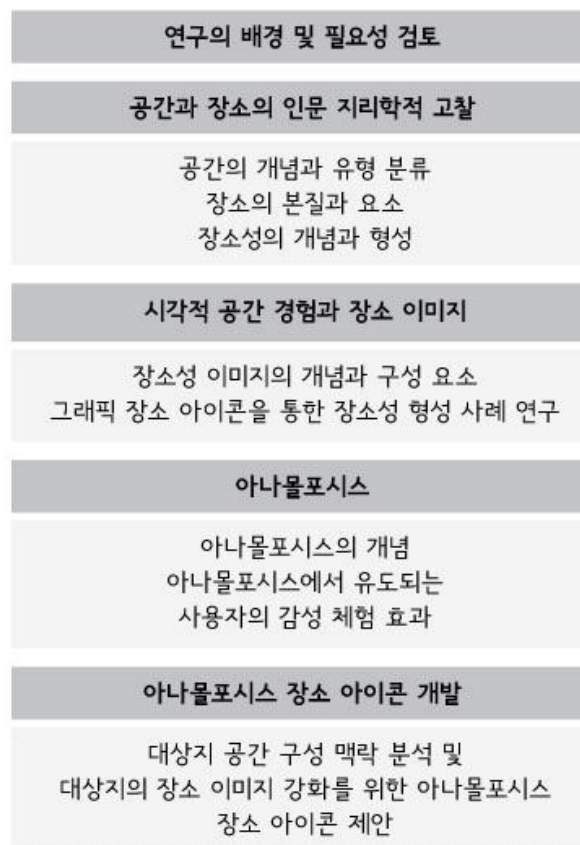
제3장에서는 지각자가 장소에 대해 그리는 인상인 장소 이미지와 장소 아이콘의 개념을 이론적으로 고찰한다. 또한 장소 이미지와 관련, 그래픽 방법론을 통해 제안되는 장소 아이콘과 이를 통해 형성 및 조정되는 장소 이미지의 생성 구조를 감성체험의 요소를 통한 사례연구를 거쳐 분석한다. 분석된 사례연구를 통하여, 지각자에게 효과적으로 장소 이미지를 도출하기 위한 장소 아이콘의 공통된 특성을 추출하고, 이를 충족시키는 시각적 방법론을 제안한다.

제4장에서는 장소 아이콘의 방법론으로서 아나몰포시스를 고찰한다. 아나몰포시스의 개념과 역사, 응용분야를 사례를 통해 살펴보고 아나몰포시스를 통해 유도되는 역원근의 공간 인식과 지각자의 시지각적 유희 체험을 분석한다. 또한 시각적 공간 경험 과정에서 장소감의 형성을 위한 그래픽 방법론으로서 아나몰포시스가 가지는 의의를 고찰한다.

제5장 작품연구에서는 작품 적용의 대상지인 서울대학교의 공간을 분석하고 장소 이미지의 형성 및 조정이 필요한 대상 지점을 선정한다. 대상지의

장소 맥락에 따라 제안할 메시지를 아나몰포시스 기법을 적용한 디자인으로 제안한다.

제6장의 결론부에서는 작품 설치를 통하여 아나몰포시스가 공간에 대한 사용자의 반응, 경험, 인식의 변화 등에 효과적인 영향을 미치는지 고찰한다. 또한 연구의 결과를 응용할 수 있는 분야와 후속 연구의 방향성을 타진한다.



[그림 1-1] 연구의 체계 및 과정



## 2. 공간, 장소, 장소성

### 2.1 공간과 장소

2.1.1 에드워드 켈프의 공간 분류

2.1.2 인문지리학의 공간 분류

### 2.2 장소의 본질

2.2.1 장소의 개념

2.2.2 장소 정체성의 구성 요소

2.2.3 장소감에 따른 장소 정체성의 유형

2.2.4 장소성의 형성

### 2.3 소결

## 2. 공간, 장소, 장소성

### 2.1 공간과 장소

일반적으로 쓰이는 공간(space)이라는 단어는 종종 장소, 위치, 환경이라는 말과 유사한 맥락으로 사용된다. 그러나 건축, 지리, 조경, 사회, 문화인류를 연구하는 학문 분야에서 공간은 종종 장소와 대치되는 개념, 혹은 공간 개념의 특성별로 나열된 연속체에서 장소와 서로 양 극단에 위치하는 개념으로 사용된다. 장소가 특수하고 예외적인 속성을 가진다고 할 때, 공간은 보편적, 객관적이고 일반적인 것을 담는 개념이다. 각 개인에게 의미 있는 요소가 아닌, 보편적인 모든 사람이 공유하는 삶의 영역이며, 공식적이고 의례 없는 만남이 이루어지는 곳이기때문에, 공간 개념은 장소에 비해 사람에 의해 쌓여진 의미의 층위가 얇다. 그리고 이렇게 쌓여진 의미의 층위가 얇기에 누구에게나 쉽게 개방될 수 있는 ‘지나침의 공간’, ‘누구나 향유할 수 있는 지표의 일부’로 여겨진다. 또한 공간(空間)을 이루는 한문 낱자에서 보이듯이 공간은 ‘비어있는 곳 空’이기에 모든 존재의 기반인 절대적 장을 제공하며, 자연스럽게 실존적(existential) 장의 역할을 감당하게 된다. 즉 물질적인 대상과 사건을 담는 컨테이너와 같은 의미로 인식되며, 이러한 맥락에서 물리적, 수학적, 기계적인 개념으로 이해된다.<sup>17)</sup> 또한 ‘사이 間’에서 보이듯 공간 개념은 공간 안에 있는 대상과 그 안에서 일어나는 사건들 사이의 관계와 맥락의 가능성을 포함하기도 한다.

이러한 공간 개념에 대해 에드워드 켈프는 공간을 실용적 또는 원초적 공간, 지각 공간, 실존 공간, 건축 공간과 계획 공간, 인지 공간, 추상 공간의 형태로 분류하였고, 헬렌 코클렐리스<sup>18)</sup>는 크게 절대적 공간(absolute

17) 전종한, “인문지리학의 시선”, (서울: 사회평론, 2012), pp.33-34 요약

space), 상대적 공간(relative space), 그리고 인지적 공간(cognitive space)으로 유형화시켰다.

### 2.1.1 에드워드 렐프의 공간 분류

렐프는 직접 경험과 추상적 사고의 양 극단을 가진 공간과 장소 개념의 연속체가 다양한 형태의 공간으로 구분될 수 있다고 설명한다. 이 연속체에서 파생된 공간의 분류는 무의식적이고 실용적인 경험 공간, 개별적인 인간들이 의식적으로 경험하는 지각 공간, 생활공간, 건축물 같은 인공 공간, 인지 공간, 추상적인 기하학적 공간 등으로 나누어진다.<sup>19)</sup> 아울러, 렐프의 공간 분류는 공간과 장소 개념의 연속체를 분류한 것인 만큼, 공간으로 칭해지는 개념이라 할지라도 공간의 특성에 따라 ‘장소’의 개념이 포함되어 있음을 기억해야 한다.

공간 분류	특성	예시
<b>실용적 또는 원초적 공간</b> <b>primitive space</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 본능적이고 무의식적인 행위의 공간.</li> <li>• 구체적이고 실질적인 생물적 공간.</li> <li>• 신체의 운동과 감각을 통해 원초적 감각을 쌓아가는 과정에서 무의식적으로 구조화된다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 왼쪽, 오른쪽, 위, 아래, 앞, 뒤 등의 기본적인 차원을 제공하는 개념.</li> <li>• 장소와 공간의 구분이 모호한 상태.</li> </ul>
<b>지각 공간</b> <b>perceptual space</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 개별적인 개인이 의식적으로 지각하고 경험하며 직면하는 자아 중심적인 공간. 지각자인 인간을 중심으로 하는, 경험과 의도를 토대로 하는 내용과 의미를 가진 행동 공간.</li> <li>• 비균질적이고 주관적으로 정의됨.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 원근, 이쪽 길과 저쪽 길 등, 신체 움직임에 따라 변하는 방향체계 및 거리 관계.</li> <li>• 인간에게 있어 지리적 실재는 우선 그가 지</li> </ul>

18) Helen Couclelis, University of California, Santa Barbara 지리학교수

19) Relph, “장소와 장소상실”, pp.39-40

20) Dardel E, L' Homme et La Terre: Nature de Realité Géographique (Paris: Presses

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지각 공간에서 각 개인은 자신을 둘러싼 세계를 지배 영역(field of domination)으로 여긴다. 한 개인으로서의 정체성 형성에 필수적이다.</li> </ul>	<p>금 있는 곳이고, 유년 시절의 장소이며, 그를 거기에 나타나도록 불러들이는 환경이다.<sup>20)</sup></p>
<b>실존 공간/ 생활공간 lived-space</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 집단의 모든 구성원에게 상호 주관적으로 적용되는 공간의 내부구조.</li> <li>• 실존 공간은 인간을 사회적, 문화적 전체에 소속되게 한다. 인간의 활동에 의해 지속적으로 재창조되며 한 개인이 경험하는 문화의 의미를 내포하므로 다른 문화의 구성원들에게는 서로 다른 의미를 지닌다.</li> <li>• 신성 공간, 지리적 공간으로 나뉜다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 원주민의 마을에서 발견되는 동심원 구조의 공간 패턴. 중앙으로부터 신성한 공간, 세속적 공간으로 분화된다.</li> <li>• 원주민들의 공간이 신화와 의식에 의해 구조화되는 반면 현대 사회의 공간은 대부분 물질적, 기능적 목적에 따라 조직된다.</li> </ul>
	<b>신성 공간</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 고대적인 종교적 체험 공간이며 다른 공간과 차별화된다. 상징, 신성, 의미 있는 사물로 충만하다. '세계의 중심'으로 간주되며 생활에 지침을 제공한다. ex) 사원, 왕궁, 신성 구역 등</li> </ul>
	<b>지리적 공간</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세계에 대한 인식, 환경에 대한 경험과 의도가 반영된 공간. 인간의 의도(intention)에 따라 경험되며, '이름 짓기'를 통해 구축되는 실존 공간이다. ex) '이름 짓기'로써 인간화되는 황무지</li> </ul>
<b>건축 공간과 계획 공간 built space</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 건축 공간의 가장 현대적 형태는 내부·외부의 관계를 자유로이 조작하며, 의미의 중심으로 경험되는 장소를 창조하는 것이다.</li> <li>• 이에 반해 (도시) 계획 공간은 지도상의 질서나 토지 이용의 효율성과 관련되어 있기에, 계획 공간에서 사용되는 장소 개념은 기능들이 충족되는 입지(location)를 의미한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 건축 공간 : (최근에는) 개별 건물</li> <li>• 계획 공간의 장소 : 교외 근린 지구의 쇼핑센터나 서비스 센터의 배치</li> </ul>

Universitaires de France), 1952, p.45. Relph, “장소와 장소상실”, p.46 에서 재인용

인지 공간 cognitive space	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 모든 방향에서 같은 값을 가지는 동질적인 공간. 획일적, 중립적, 일차원적.</li> <li>• 공간에 대한 추상적 개념이자 유클리드적인 이 공간 속에서 장소는 기본적으로 좌표들의 집합으로 나타낼 수 있는 위치로 이해된다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기하학, 지도, 공간조직론의 공간</li> </ul>
추상 공간 abstract space	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공간의 논리 관계에 의해 구성된 공간이며, 상상으로 창조되는, 상징적 사유의 공간.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 위상기하학으로 변형된 지도에서의 공간</li> </ul>

[표 2-1] 에드워드 렐프의 공간 분류

이러한 렐프의 공간 분류를 토대로 본 연구의 주제와 관련된 개념을 통하여 ‘공간’의 특성을 고찰하고 연구의 목적과 흐름을 좀 더 명확히 하고자 한다. 예를 들어 지각 공간(perceptual space)은 개인에 의해 매우 순간적이고 일상적으로 경험된다. 이러한 개인적인 공간 경험을 통해 각 개인의 사고, 지각, 의미의 조직화는 특정 장소들과 밀접하게 관련되게 되는데,<sup>21)</sup> 본 연구자가 제안하는 연구 목적은 이러한 개인적 공간 경험을 그래픽 디자인을 통하여 갱신하고자 하는 것이다. 이미 일상적으로 익숙해진 공간에 새로운 - 그리하여 신선한 낯설음으로써 흥미를 유도하는- 그래픽 요소를 착시 기법을 사용하여 설치함으로써 장소, 혹은 공간과 관련된 개인의 순간적인 경험을 의식적인 몰입 및 재인식으로 유도하는 것이 본 연구의 일차적인 목적이다.

집단적으로 인식되는 실존적 공간의 하위 개념인 지리적 공간은 세 가지 주요 요소들로 구성되는 수평적 구조를 지닌다. 첫 번째 요소는 관련 집단들의 관심과 경험에 의해 규정되는, 특별한 의미를 지닌 지구(districts)나 지역의 집합이다. 지구나 지역은 의도와 경험의 방향과 강도를 반영하며, 실존 공간의 구조 축으로 기능하는 통로나 경로(paths)에 의해 조직되고 개방된다. 이 경로나 루트는 그 내부성<sup>22)</sup>에 의해 구분되는 특별한 중요성과 의

21) Relph, “장소와 장소상실”, p.45

미를 가지는 결절지나 중심지에서 방사상으로 뻗어나가며, 또 그 곳으로 수렴하는데, 이 결절지가 바로 장소(places)이다. 요컨대 실존 공간에서 장소는 의미의 중심 또는 의도와 목적의 초점으로 이해된다.<sup>22)</sup> 즉, 렐프의 공간 분류의 연속체 중 이 실존적 공간은 앞서 언급한 ‘공간’과 대비되는 ‘장소’의 개념에 근접한다고 볼 수 있다.

한편, 본 연구의 전제가 되는 공간 개념은 ‘계획’ 공간에서 찾아볼 수 있는데, 이러한 특성의 공간은 현대 도시 사회에서 더욱 빈번하다. 이전 시대의 계획 공간과 비교한다면, 르네상스 시대까지 건축 및 계획 공간은 본질적으로 동일했기에 결과적으로 건물, 거리, 광장 사이에 연속성이 있었다. 즉, 공간과 장소가 이분법적으로 나뉘지지 않았다. 예를 들어 사르트르 대성당의 건설에는 1,145명의 사람들이 건설 자재를 손수레로 운반하는데 공헌했다는 기록이 있으며 베드로 대성당의 방첨탑 건립도 미사와 함께 이루어졌다. 즉, 이 시대에는 거대 건축물 건설은 사람들의 정서와 감각이 깊이 관련된 경배행위와 다름없음을 알 수 있다.<sup>24)</sup> 즉, 건축 공간과 계획 공간이 동일했으며 이 공간의 계획과 건축에 계획가들 뿐만이 아니라 사용자들이 적극적으로 참여했기에 현대의 공간에 비해 훨씬 더 깊은 의미의 층위를 쌓을 수 있었던 것이다. 그러나 최근 개별 구조물에 쏟아지는 관심은 각 건물들 사이의 공간적 성격이나 경험이 방치되는 결과를 초래하였고, 그 결과 브레트(Brett)가 SLOIP(Space Left over In Planning)라고 명시한 ‘도시계획에서 빠진 공간’이 생기고 말았다. SLOIP로 표현되는 이러한 공간은 비단 도시 규모에서뿐만 아니라 개별 건물의 기능만을 보고 세워진 건조물이 있는 현대의 모든 공간에서 빈번하게 발견된다. 예를 들어 작품연구의 적용지인 서울대학교 역시 초창기 관악 캠퍼스 이전 이후 계속적으로 건물을 신설

---

22) 렐프의 정의에서 사용되는 개념으로, 인간이 특정 공간에 소속되거나 그 곳과 자신을 동일시하는 경험을 말한다.

23) Ibid., pp.61~63

24) Tuan, “공간과 장소”, pp.173~175

해왔고 공간을 계획해왔다. 그러나 관악으로의 이전 당시 계획된 건축과 공간 구성 이후 시행된 건물 증축은 대부분 단과대의 동문 혹은 후원 기관의 개별적인 계획을 바탕으로 시행되었기 때문에 관악 캠퍼스 전체를 통합적으로 아우르는 공간계획을 이루지 못하며 학내 공간을 채워왔다. 게다가 유행을 따른 현대식 건물이 들어설수록 옛 건물들이 이루는 주변 경관과 부조화를 이루거나 수요에 따른 공급의 원리에 충실하게 공간이 배치되다 보니 정서적인 구심점을 상실하며 SLOIP를 양산하는 모습을 보이기도 한다. 요컨대, 유용할 수 있는 공간이 풍요로워짐에도 불구하고 개인에게 유의미한 장소는 더욱 결핍되어가고 있는 것이다.

다음 장에서는 인문지리학의 공간 분류를 살펴봄으로써 지각자가 공간에 대해 가지는 의식과 공간이 이루는 맥락의 구조를 살펴보고자 한다.

### 2.1.2 인문지리학의 공간 분류

인문지리학에서는 공간의 유형을 크게 4가지로 나누는데, 수학적 공간(mathematical space), 사회경제적 공간(socioeconomic space), 경험문화적 공간(experiential/cultural space), 행태적 공간(behavioral space)이 그것이다.<sup>25)</sup> 수학적 공간은 절대적 공간(absolute space)에 속하며, 모든 생명체에게 동일하게 존재하는 개념으로서 시각, 청각, 후각, 촉각, 운동감각 등의 감각적 단서를 통해 감지되는 실증적 공간(substantial space)이기도 하다. 절대적 공간을 순수한 논리적 관계로 추상화하여 이미지로 재현한 것이 지도(map)이며, 여기에 개인의 기억이나 감정이 접목되면 톨만(E. C. Tolman)<sup>26)</sup>이 제시했던 인지도(cognitive map)가 형성된다. 절대적 공간은

25) H. Counlelis, "Location, Place, Region and Space" in R. Abler et al., Geography's Inner Worlds. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 1992, table 10.1, p. 231에 기반을 두었다.

26) 에드워드 톨만 Edward Toman (1886-1959), 행태주의 심리학자. 상황과 장소특성 등으로 공간을 인지하고 그 기억으로 인해 어떤 공간에 대한 인지도가 형성된다고 주장하였

이처럼 인간의 감각을 기반으로 한 인지를 토대로 인지적 공간으로 전환되기도 한다.<sup>27)</sup>

인지적 공간(cognitive space)은 인간이 공간을 인지하는 방식과 시지각 원리인 게슈탈트 이론에 배경을 두고 있기에 인간이 공간을 알고 기억해내는 행태 즉, 보편적 이미지 형성과 관련이 깊다. 지각적 공간(perceptual space)과 비슷하다고 볼 수도 있으나 즉각적 감각의 차원을 넘는 인지 과정을 수반하기에 물리적으로 보다 넓은 공간적 개념이다.<sup>28)</sup> 랜드마크, 길, 구역 등의 단어가 린치<sup>29)</sup>가 제시한 5가지 요소와 겹치는 것을 보더라도 인지적 공간이 공간과 장소의 ‘이미지’에 더 근접하다는 것을 알 수 있다([표 2-2] 참조).

절대적 공간 또는 인지적 공간과 달리 개인 또는 사회의 가치, 믿음, 인식 등 사회적, 경제적, 문화적 관점에 따라 다르게 인식되는 공간개념이 상대적 공간(relative space)인데 이는 다시 사회경제적 공간(socioeconomic space)과 경험문화적 공간(experiential & cultural space)으로 구분된다.<sup>30)</sup> 특히 경험문화적 공간의 범주에서 지금까지 논의한 공간과 대비되는 개념인 장소(place)가 나타나는 것을 발견할 수 있다. 즉, 총체적인 공간 개념의 분류를 살펴봄으로써 본 연구에서 언급하는 ‘공간’이 물리적, 객관적, 절대적 개념인 것에 비해 ‘장소’는 경험적, 주관적, 상대적 개념임을 파악할 수 있다. 인문지리학에서 나누는 공간의 분류는 다음과 같이 [표 2-2]와 같이 정리할 수 있다.

---

다.

27) 인문지리학의 절대적 공간과 인지적 공간 개념은 각각 켈프의 공간분류 상에서의 인지 공간과 지각공간에 개념에 대응하는 구조로 파악할 수 있다.

28) 권영길, “공간디자인의 언어”, (서울: 날마다, 2011) p.191

29) Kevin Andrew Lynch (1918~1984), 도시 디자인 연구자

30) Radboud University Nijmegen - Human Geography web site “Space, Place, Identity”  
출처: <http://socgeo.ruhosting.nl/html/files/geoapp/Werkstukken/SpacePlaceIdentity.pdf>



절대적 공간 Absolute Space	상대적 공간 Relative Space		인지적 공간 Cognitive Space
수학적 공간 Mathematical Space	사회경제적 공간 Socioeconomic Space	경험문화적 공간 Experiential/ Cultural Space	행태적 공간 Behavioral Space
점 Points	사이트 Sites	장소 Places	랜드마크 Landmarks
선 Lines	상황 Situations	가는 방법 Ways	길 Paths
면적 Areas	경로 Routes	영역 Territories	구역 Districts
면 Planes	지역 Regions	영토 Domains	환경 Environments
구성 Configurations	분포 Distributions	권역 Worlds	공간구성 Spatial Layouts

[표 2-2] 인문지리학의 공간 분류

렐프의 공간 분류와 인문지리학의 공간 분류에서 공통적으로 살펴볼 수 있는 점은 ‘맥락(context)’에 따라 지각자로서의 인간이 바라보는 공간의 범위와 층위, 의미가 변화한다는 것이다. 물리적인 움직임에 따라서 공간을 인식하는지, 고유한 문화와 사회의 체계 안에서 공간을 인식하는지, 혹은 수학적인 좌표로 구성된 공간을 인식하는지에 따라 지각자를 둘러싼 공간의 맥락과 정체성은 변화된다. 또한 이러한 공간에 대한 지각자의 인지, 즉 공간의 정체성은 자연스럽게 공간 안에서 존재하는 지각자의 정체성, 그리고 공간과 지각자가 맺는 관계에도 영향을 미친다. 예를 들어 정지 상태의 지각자가 자신의 좌표 점을 지도 안에서 찾는다면 지각자에게 그를 둘러싼 공간은 렐프의 인지적 공간이자 인문지리학의 절대적 공간이다. 이러한 맥락에서 정지 상태의 지각자는 스스로를 위도와 경도로 나타낼 수 있는, 정지된 좌표 점으로 인식한다. 그러나 지각자가 존재하는 공간이 ‘집’이라고 한다면 공간의 정체성은 순식간에 변화한다. 공간은 더 이상 좌표의 집합체가 아니

라, 렐프의 분류 상 지각 공간 혹은 실존적, 생활공간으로 변화하고, 고정된 좌표 점으로 정의되던 지각자의 정체성은 집의 내부에서 거주하는 거주자, 혹은 자신의 지배 영역 가운데 있는 주체로서 인식된다.

공간의 의미, 특히 생활공간의 의미는 직접 경험하는 실존적, 지각적 장소에서 비롯된다. 하이데거는 “공간은 자신의 존재를 장소로부터 부여받은 것이지 ‘공간’으로부터 받은 것이 아니다...”라고 언급한다.<sup>31)</sup> 즉, 인간이 존재의 실존을 위해 궁극적으로 추구하는 개념은 공간에 의미를 부여하는 ‘장소’ 개념인 것이다. 다음 장에서는 공간과 구별되는 장소의 개념을 살펴보고자 한다.

---

31) Relph, “장소와 장소상실”, p.73

## 2.2 장소의 본질

### 2.2.1 장소의 개념

공간의 다양한 개념만큼이나 ‘장소’ 역시 상호 연관된 의미 복합체이고 인간의 경험과 의도의 범위만큼이나 다양한 의미를 지니지만, 장소와 공간을 연결하는 연속체 상에서 장소는 공간과 대비된다. 사전적 정의를 먼저 찾아본다면, 국토연구원 전자도서관 참고정보원의 국토용어해설에서 찾아볼 수 있는 장소(Place) 개념은 공간(Space)과 대비된다. ‘공간(Space)’이 동일한 소환경에 대한 추상적이고 물리적인 공간에 대한 것이라면, ‘장소(Place)’는 문화적이고 지역적인 것을 기반으로 하며 나타나는 맥락적 의미가 담긴 장소로 구분된다. 즉 공간은 거리, 방향, 위치 등의 가치를 지니는 지구표면의 공간인 반면, 장소는 인간의 눈과 마음, 태도와 가치를 통해 나타나는 현상과 공간이며, 체험을 통해 공간을 더 잘 이해하고 가치를 부여함으로써 형성되는 것이다. 즉 장소는 의미가 부여된 공간이다. 이때 의미의 실마리가 되는 장소의 체험은 곧 사람과 소환경의 상호작용, 즉 관계를 통해 형성된다.<sup>32)</sup>

지리학자인 이-푸 투안의 정의에서도 장소는 공간이 명확한 뜻과 의미를 획득함에 따라 전환되는 곳이다.<sup>33)</sup> 그는 공간감과 장소감을 형성하는 토대는 바로 인간의 육체라고 언급하며, 장소의 특성을 ‘정지, 개인들이 부여하는 가치들의 안식처, 안전과 애정을 느낄 수 있는 고요한 중심’으로 정의한다. 즉, 움직임이 일어나는 곳을 공간이라 정의한다면 장소는 정지(멈춤)가 일어나는 곳이고, 움직임 속에서 정지할 때마다 입지는 장소로 변한다는 것이다.<sup>34)</sup> 왜냐하면 다치거나 병든 동료를 돌보기 위해 멈추는 행위는 인간만

---

32) 국토연구원 전자도서관 참고정보원, 국토용어해설 페이지;

<http://library.krihs.re.kr/term.do>

33) Tuan, “공간과 장소”, p.219

의 것이기에, 인간에게 멈춘다, 머무른다는 것은 생물학적 욕구를 충족시킨다는 것을 의미하고, 멈춤이 이루어지는 곳인 장소는 인간이 느끼는 가치와 정서의 중심이 된다.<sup>35)</sup> 요컨대 장소는 정지가 일어나는 곳, 개인들이 부여하는 가치들의 안식처이며 인간의 정서가 깊이를 더해가는 곳이다.<sup>36)</sup> 즉 투안은 인간의 다양한 경험을 통하여 낯선 추상적 공간은 의미로 가득 찬 구체적이고 친밀한 장소로 바뀐다<sup>37)</sup>고 설명하며, 따라서 공간(space)은 ‘개방성, 자유, 위협’의 특성을, 장소(place)는 ‘안전함과 안정성’의 특성을 가진다고 언급한다.<sup>38)</sup> 즉 우리에게 어떤 공간이 완전히 익숙해질 때 공간은 장소가 된다. 이렇게 특정 지역이 지각자에게 친밀한 곳으로 변화될 때 지각자가 그 지역에 대해 가지는 느낌, 또는 의식을 장소감이라고 한다.

장소가 단순한 위치 이상의 의미를 가지는 것에 대해 루커만<sup>39)</sup>의 논의를 인용하고자 한다. 루커만은 장소를 ‘특정 위치에서 발달해 왔으며 현재도 발달하고 있는 자연과 문화의 복합적인 통합체’로 보았고, 이 장소들이 사람과 물자의 흐름을 통해 서로 연결되어 있는 것으로 이해했다. 즉, 장소란 사물의 위치나 좌표를 초월하여 통합되고 의미 있는 현상으로 보이는, 위치를 점유하는 모든 것을 함축한다. 루커만의 장소 개념은 다음과 같은 여섯 개의 주요 요소를 가진다.<sup>40)</sup>

#### 1) 위치 개념, 특히 다른 사물이나 장소와 관련된 위치는 절대적으

---

34) Ibid., p.20

35) Ibid., pp.221-222

36) Ibid., p.7~8, 221

37) Ibid., pp.7-8

38) Relph, “장소와 장소상실”, p.305

39) Fred Lukermann (1922~2009), 미네소타 대학교의 지리학교수

40) Lukermann F, “Geography as a formal intellectual discipline and the way in which it contributes to human knowledge” Canadian Geographer 8(4), 1964, pp.167-172.  
Relph, “장소와 장소상실”, pp.28-29에서 발췌 및 요약

로 기본적인이다. 위치는 내적인 특성(site)과 다른 위치와의 외적인 연결성(situation)으로 설명될 수 있다.<sup>41)</sup> 그래서 장소는 공간적인 범위, 내부와 외부로 가진다.

2) 장소는 자연적, 문화적 요소들의 통합이라고 할 수 있다. “각 장소는 자신만의 질서, 즉 고유한 앙상블(ensemble)을 이루는데, 이를 통해 다른 장소와 구별된다.” 이는 모든 장소가 고유한 실체라는 것을 의미한다.

3) 장소는 고유한 동시에 공간적 상호 작용과 이동의 체계에 의해 상호 연결되어 있다. 장소는 하나의 순환(circulation)구조의 일부이다.

4) 장소는 국지적이다. 즉, 장소는 더 큰 지역의 부분이고 지역분화(localization)체계의 초점이 된다.

5) 장소는 끊임없이 새로 나타나거나 생성된다. 역사적이고 문화적인 변화와 함께 새로운 요소들이 더해지고 낡은 요소들은 사라진다. 그래서 장소는 독특한 역사적 구성 요소를 지닌다.

6) 장소는 의미를 가진다. 장소는 인간의 믿음에 따라 규정된다. “지리학자들은 왜 장소가 인간 의식 속에서 하나의 사실적 사건이 되는가 뿐만 아니라, 사람들이 장소에 대해 어떤 믿음을 가지는지를 이해하고자 한다... 인간 행위의 바탕에는 장소가 있으며, 인간 행위는 다시 장소에 특성을 부여하게 된다.

또한 메이(May)는 거주나 예배, 오락의 장소를 얘기할 때처럼 특별하고 구체적인 공간, 그리고 그 공간을 점유하고 있는 것들을 언급하는 총체적인 개념으로 장소를 설명한다. 이러한 ‘맥락’이 장소의 고유성을 나타내며, 특별하고 현실적인 장소와의 경험을 통해서 구체적으로 위치한 장소가 어떤 “지각적 통합성(perceptual unity)”을 가진 것처럼 나타나기 때문이다.<sup>42)</sup>

---

41) 인문지리학 공간 분류에서 사회경제적 공간에서 사이트와 상황의 관계를 참조할 수 있다.

42) Relph, “장소와 장소상실”, p.30

요컨대, 장소란 인간의 경험과 인식과 같은 관념적인 차원을 포함하는 개념이며 ‘관계’와 ‘맥락’에 주목하는 개념이다. 즉, 인간이 인식 체계를 통해 인지한 공간으로, 특정한 이미지와 가치를 지니는 공간이다.<sup>43)</sup> 그리하여 장소는 물리적인 형태에 국한되지 않는다.<sup>44)</sup>

본 연구는 의미화 되지 않은 개방된 공간이 의미를 가지는 장소로 변화될 수 있는 가능성을 가진다는 가설을 전제로 진행될 것이다. 또한 장소는 의미가 누적된 공간이라는 것, 그리고 인간의 행위가 다시 장소에 특성을 부여한다는 것에 초점을 맞추어, 장소의 의미를 향상하기 위하여 장소와 지각자 간 교류가 시작되는 사건을 그래픽 방법론을 통해 발생시키는 것에 목표를 두고 있다. 이를 위하여 다음 장에서는 장소를 구성하는 요소와 장소성의 형성 과정을 이론적으로 고찰하고자 한다.

### 2.2.2 장소 정체성의 구성 요소

렐프는 장소 정체성의 구성요소를 물리적 특징 혹은 외관, 관찰 가능한 활동과 기능, 의미 또는 상징들로 규정하였으나<sup>45)</sup> 학자에 따라 장소 자체의 구성요소를 물리적·환경적 요소, 인적·문화적 요소, 상대적 요소, 정서적·상징적 요소의 네 가지 요소로 구성하기도 한다.<sup>46)</sup> 외관은 물리적·환경적 요소에 대응하고, 활동과 기능은 인적·문화적 요소, 의미와 상징이 상대적 요

43) 박상훈, 장동련, “(홍대앞에서 런던까지)장소의 재탄생 : 플레이스 브랜딩 노트,” (서울: 디자인하우스, 2009), pp.39-40

44) 인터넷 사이트처럼 가상의 공간일 수도 있고, 머릿속에만 존재하는 관념적인 공간도 장소가 될 수도 있다. 그러나 본 연구에서는 물리적 실체가 있는 공간으로 장소의 범위를 전제한다.

45) 렐프의 정의에 따르면 장소는 곧 장소 정체성으로 인식될 수도 있다. Relph, “장소와 장소상실”, p.139

46) 백선휘, “장소성과 장소마케팅 : 한국과 미국 소도시 문화예술축제를 사례로,” (파주: 한국학술정보, 2005), p.55

소, 정서적·상징적 요소로 수렴될 수 있다.

#### 1) 장소의 외관 - 물리적 환경과 경관

시각적인 형태를 가지는 물리적·환경적 요소인 장소의 외관은 장소가 가지는 유형(有形)의 요소로서, 장소의 자연환경과 수리적 위치뿐만 아니라 인간의 활동에 의한 건축 환경, 교통체계, 인프라 및 역사유적 등 특정 장소 내에 유형의 실체로 존재하는 물리적 요소를 가리킨다. 장소의 물리적 환경인 외관은 장소의 가장 뚜렷한 속성 중 하나이며, 실체적이고 묘사 가능하다. 인간의 활동에 의해 장기간에 걸쳐 형성되고 변화되며, 활동하던 인간의 존재가 사라져도 지속성을 유지하는 경우도 있다. 장소의 물리적 환경이 가지는 이러한 시각적 특징은 인간 활동의 모습을 가시적으로 보여주며, 인간의 가치와 의도를 반영한다.<sup>47)</sup>

#### 2) 장소의 인적·문화적 요소 - 활동과 기능

장소가 가지고 있는 무형의 요소로서, 인간 활동의 결과로 만들어진 생활양식, 역사, 문화, 인적 자본, 제도 등이다. 사회적 행위자로서의 인간이 공간과의 상호 작용을 통해 만들어내는 무형의 요소들로, 특정 장소에 특수한 형태로 나타나지만, 물리적 요소에 비해 상대적으로 유동적이다.

#### 3) 장소의 정서적·상징적 요소 - 의미와 상징

장소의 정서적·상징적 요소는 렐프가 언급한 요소 중에 인간의 의도와 경험을 속성으로 하는 장소의 의미에 해당하는 요소로 볼 수 있으며, 장소감, 장소 애착, 장소 정체성, 장소 이미지 등의 토대로 볼 수 있다. 이 정서적 요소는 인간이 인지하여 그 장소와 자기 자신에게 장소에 대한 느낌과 정체감을 부여함으로써 생성된다. 즉, 장소와 인간의 정서적 관계라고 볼 수 있다.<sup>48)</sup> 장소의 정서적 요소는 인간의 기억과 애정으로 구성이 되며, 개인에

---

47) Relph, “장소와 장소상실”, p.79 요약

48) 백선희, “장소성과 장소마케팅”, pp.55~57

게 안정감을 준다. 투안은 장소의 구성원이 소속감을 느끼고 그 장소에 거주, 혹은 존재함으로써 행복과 만족을 느끼는 장소의 정서적 요소가 다른 장소의 요소와 마찬가지로 중요하게 다뤄져야 한다고 주장하였다. 따라서 한 장소 혹은 장소 정체성의 개발은 인간이 그 장소에 대해 장소감을 기르고 애착을 느낄 수 있는 기제를 마련하는 것을 고려해야한다.<sup>49)</sup>

즉 투안과 렐프 모두 장소의 정체성 형성에 있어서 장소의 정서적·상징적 요소 혹은 의미의 중요성을 언급하며, 이는 곧 ‘장소에 대해서 인간이 가지는 이미지 혹은 경험’ 요소가 장소 정체성 형성에 매우 중요한 영향을 미치는 것임을 시사한다. 따라서 본 연구에서 고찰하고자 하는 요지는 그래픽 요소를 통한 공간 경험이 지각자가 인지하는 장소의 정서적·상징적 요소를 풍부하게 만들 수 있는가에 대한 것이다. 다음 장에서는 장소를 경험하는 개인의 인지와 그에 따라 장소 정체성의 유형이 어떻게 발전되는지 살펴보고자 한다.

### 2.2.3 장소감에 따른 장소 정체성의 유형

렐프의 이론에서 장소의 개념은 장소와 그 장소를 경험하는 사람과의 관계를 포함한다. 즉 장소와 장소 경험의 주체인 사람과의 상호작용을 통해 만들어지는 고유한 특성을 ‘장소의 정체성’이라 개념화하고 있는데, 결국 이 도식에 의하면 장소란 곧 장소의 정체성이다.<sup>50)</sup> 렐프가 제시한 장소 정체성은 물리적 환경, 인간 활동, 의미라는 세 가지 요소들로 구성될 뿐만 아니라, 장소의 이미지를 통해 사회적으로 구조화된다.<sup>51)</sup> 장소의 이미지는 그 장소를 경험하는 개인이나 집단의 경험이나 의도에 의해 형성되는 것으로,

---

49) Ibid., pp.58~59

50) Relph, “장소와 장소상실”, p.307

렐프의 책에서 장소란 공간과 구별되는 것은 확실하나, 그 구성요소와 형성 기제는 장소성, 장소 정체성, 장소 이미지와 확연히 구분되지 못하는 점이 있다.

51) Ibid., p.129



수직적, 그리고 수평적<sup>52)</sup>으로 구조화된다. 수직적인 구조는 장소를 경험하는 강도와 깊이를 언급하는 것으로써, 장소를 내부자로서 경험하느냐 외부자로서 경험하느냐에 따라 달라진다.

여기에서 장소의 내부성과 외부성의 개념이 나오는데, 장소의 본질은 외부와 구별되는 ‘내부의 경험’에 달려있다. 어떤 장소의 ‘안’에 있음은 거기 소속되어 있다는 것이며 그 곳과 동일시되는 것을 의미한다. 즉, 더욱 깊은 내부에 있을수록 장소와의 동일시, 즉 장소에 대한 정체성은 강해진다.<sup>53)</sup> 이에 대해 린든은 장소의 기본을 외부로부터 분리된 내부를 창조하는 것이라고 언급하였다. 내부에 있음으로 지각자는 자신의 위치를 알게 되고, 여기와 거기의 차이도 생기기 때문이다. 즉, 개인으로서의 정체성에 필수적인 지각 공간(perceptual space)이 생겨나기 위해서는 내부-외부의 이원성을 필요로 한다. 이러한 이원성은 생활 공간(lived-space)경험의 기초로 작용하며 장소의 본질을 제공한다.

장소 경험이 실존적 외부성에서 실존적 내부성으로 발달할수록 지각자의 장소감이 발달하는 것이라 볼 수 있는데, 왜냐하면 렐프가 언급하는 진정한 장소감이란 ‘내부’에 있다는 무의식적인 느낌이기 때문이다.<sup>54)</sup> 이 느낌은 개인으로서 그리고 공동체의 일원으로서 나의 장소에 속해있다는 느낌이다. 이러한 내부와 외부성의 동화 정도에 따른 장소 정체성을 도표로 나타내면 다음과 같다.<sup>55)</sup>

---

52) 이미지를 생산하는 주체가 개인이냐, 공동체나 집단이냐에 따라 달라진다.

53) Ibid., p.116

54) Ibid., p.150

55) Ibid., pp.119~29 요약

장소 경험 (장소감)	특징	장소 정체성의 유형
실존적 외부성	<ul style="list-style-type: none"> <li>장소로부터의 소외, 소속감의 상실. 모든 장소가 동일한 무의미한 정체성을 가짐.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(실존적 외부자에게) 상실</li> </ul>
객관적 외부성	<ul style="list-style-type: none"> <li>의도적인 감성적 분리. 피조물을 외부 혹은 위에서 내려다보는 자세</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>장소의 입지, 공간 범위</li> </ul>
부수적 외부성	<ul style="list-style-type: none"> <li>무의식적으로 장소를 활동을 위한 배경이나 무대로 인식. 방문자로 있는 장소</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>특정 기능의 배경</li> </ul>
대리적 내부성	<ul style="list-style-type: none"> <li>예술가나 시인의 작품을 통해 간접적으로 장소를 경험할 때 느껴지는 내부성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>대중적 정체성: 파급력이 강한 피상적 정체성</li> </ul>
행동적 내부성	<ul style="list-style-type: none"> <li>장소가 벽과 같은 물리적 경계로 둘러싸여 있을 때 가장 명확함. 내부의 형태, 구조, 내용이 장소의 정체성을 구축하며 이 때 가장 중요한 요소는 경치.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>장소는 공공적 지식의 일차적 기초인 자연 혹은 도시 경관과 같은 주위 환경</li> </ul>
감정 이입적 내부성	<ul style="list-style-type: none"> <li>장소에 대한 관심이 외관상의 특성에서 감성적, 감정 이입적으로 옮겨가는 것.</li> <li>해당 장소를 의미가 풍부한 곳으로 이해하며, 장소와 자신을 동일시함.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>그 곳 사람들의 문화적 가치와 경험의 기록이며 표현</li> </ul>
실존적 내부성	<ul style="list-style-type: none"> <li>무의식적으로 장소가 의미로 가득 차 있음을 경험. 장소 개념의 토대가 되는 장소에의 소속인 동시에 깊고 완전한 동일시.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>생생하고 역동적임.</li> <li>의미로 가득 차 있음.</li> </ul>

[표 2-3] 내부성에 따른 장소 정체성의 유형

위의 표에서 볼 수 있듯이, 지각자가 스스로 장소에 소속되어 있음을 느끼는 정도에 따라 외부성은 내부성으로 변화한다. 외부성은 아무런 의미도 발견하지 못하고 어떠한 소속감도 가지지 않는 실존적 외부성, 장소를 범위나 배경으로만 인식하는 객관적, 부수적 외부성으로 나누어지고 내부성은 장소를 간접적으로나마 경험하고 장소의 모습에 주목함에 따라 점차 발전한다.

이러한 장소 경험의 변화 양상에서 본 연구가 집중하고자 하는 단계는 행동적 내부성과 감정 이입적 내부성의 단계이다. 행동적 내부성은 바로 장소의 모습, 즉 외관에 주의를 기울일 때 발전하기 시작하는 것으로, 장소의

구성요소 중 물리적 환경과 관련되는 내부성이기 때문이다. 이 내부성은 장소가 벽, 엔클레이브, 엔클로우저 혹은 물리적 경계로 둘러싸여 있을 때 가장 분명해지기 때문에 내부의 형태, 구조, 내용, 즉 시각적으로 관찰할 수 있는 특성이 장소의 정체성을 구성한다. 장소 경험에 수반되는 다른 감각 역시 이러한 시각적 형태의 도움을 받아 강화되고 해석되기 때문에 이 내부성의 단계는 그래픽 요소가 장소의 정체성 형성에 직접적으로 기여할 수 있는 가능성이 가장 큰 단계이기도 하다. 본 연구의 목표를 이러한 프레임에 따라 본다면, 부수적 외부성만을 경험하게 되는 공간에 그래픽 요소를 사용하여 행동적 내부성의 장소 경험을 활성화시키고, 이를 통해 궁극적으로는 감정 이입적 내부성을 경험하는 장소로 변화시키는 것이다.

즉, 행동적 내부성의 단계에서 장소의 정체성은 장소의 구성 항목들과 외관의 물리적인 특성이 결합되는 방식으로 구성되기에 환경의 시각적 이미지의 영향력이 매우 중요해진다. 이 단계의 내부성은 내부의 물리적인 환경을 구축할 수 있는 건축의 영역, 도시 조경의 영역에서 활발히 전개되고 있으나 그래픽 디자인의 영역에서 충분히 기여 가능성을 검토해볼 만하다. 장소의 외관이 장소의 정체성과 장소감에 미치는 영향은 고든 쿨렌<sup>56)</sup>의 논의에서 잘 나타나는데, 그는 환경 경험의 요소를 장소(직접적 위치), 내용(색, 조직, 크기, 스타일, 개성 등의 성질을 포괄하는 장소의 모습), 그리고 연속적인 조망(장소에 출입하며 이어지는 일련의 경치)으로 꼽았다.<sup>57)</sup>

행동적 내부성과 함께, 본 연구에서 주목하고자 하는 그래픽 디자인의 기여 범주는 바로 감정 이입적 내부성이다. 감정 이입적 내부성은 행동적 내부성의 발전단계로써, 장소에 대한 관심이 감성적, 정서적으로 발전되는 단계이다. 이 단계의 특징은 단순히 장소의 외관을 바라보는 것 - looking - 이 아닌, 그 곳의 정체성을 구성하는 본질적인 요소를 만나고, 이해하는 것

---

56) Thomas Gordon Cullen (1914~1994), 도시 경관 운동을 이끈 영국의 조경가.

57) Ibid., p.124

- seeing - 을 내포한다.<sup>58)</sup> 즉 장소의 외관을 감각하는 것에서 더 나아가 장소의 의미를 이해하고, 장소와 자신을 동일시하는 단계로 들어서는 것이다. 이렇게 파악되는 장소의 의미는 그 장소를 공유하는 구성원들의 경험뿐만 아니라 지각자의 경험으로부터도 발생할 수 있다. 따라서 이 감정 이입적 내부성의 구축에는 물리적 환경이 충분조건이 아니게 된다. 그렇기 때문에 이 감정 이입적 내부성의 구축에는 장소의 의미를 전달하거나 형성하여 제안하는 것이 매우 중요한 작업이 되는데, 장소에 내재된 의미를 전달하거나 새로이 형성하여 지각자에게 제안하는 역할은 그래픽 커뮤니케이션의 형태를 통해 직접적이고 효율적으로 이루어질 수 있다고 생각된다. 따라서 본 연구에서 제안하는 작품의 궁극적인 목적은 기존의 공간에서 바로 이 감정 이입적 내부성을 고양하는 것이라 볼 수 있다.

마지막 단계인 실존적 내부성은 의식적인 사유 없이 의미로 가득한 장소를 경험하고, 그 장소에 본인이 소속이 되어 있을 뿐 아니라 스스로를 장소의 일부라 느낄 때 발생한다. 이 경우 장소 역시 실존적 내부자의 일부가 되며 상호간의 정체성을 완성한다. 이러한 실존적 내부성이야말로 렐프의 장소 정체성의 분류에서 가장 온전한 장소의 정체성을 나타내지만 사실 이 개념은 건축가 혹은 그래픽 디자이너의 입장에서 제시할 수 있는 요소만을 통해서 이루어지기 힘들다. 하이데거, 투안과 렐프의 공간과 장소 개념에서 가장 온전한 장소감을 주는 장소는 바로 주거의 형태, 즉 집의 개념이다.<sup>59)</sup>

더불어 이러한 범주의 구분에도 불구하고, 장소의 내부와 외부를 구분하는

58) 행동적 내부성에서의 특징이 'looking'이라고 한다면, 감정 이입적 내부성의 특징을 'seeing'이라고 할 수 있다. looking을 피상적인 관찰 형태라고 본다면 seeing은 본질적인 요소를 만나고 이해하는 형태로 볼 수 있다. 위의 책, p.126

59) 하이데거에게 집을 갖는 것은 거주를 뜻하면서, 인간 실존의 본질이자 존재의 기본적인 특성이다. 렐프 역시 집을 인간실존의 근원적 중심, 정체성의 토대, 존재의 거주 장소(dwelling-place of being), 의미의 중심으로 정의했다. Relph, "장소와 장소상실", pp.96-97 요약.

경계는 의도의 변화에 따라 유동적임을 유념해야한다. 인간은 언제나 스스로를 지각 공간의 중심으로 인지하기 때문에 이 자아 중심적 공간 구조는 내부와 외부의 경계를 약화시키기도 한다.<sup>60)</sup>

그러므로, 작업의 대상지인 공간, 즉 유의미한 머무름보다는 움직임, 지나침이 주로 일어나는 공간은 물리적 환경 구성으로 따지자면 기본적으로 내부성을 형성하지 못하는 외부이다. 그러나 자아 중심적 공간구조로 보았을 때 지각자가 자신을 중심으로 공간을 인식한다면 그 순간부터 공간은 지각자를 중심으로 ‘여기’가 되며, 내부로서 기능한다고 보아야한다.<sup>61)</sup> 그러므로 이러한 공간을 내부로 지각하기 위해서는 일차적으로 지각자는 자신이 위치한 공간을 ‘새삼’ 인식해야 한다. 이러한 재인식을 위하여 무의식적으로 지나치는 익숙한 일상의 환경을 새롭게 환기시키는 것이 필요해진다. 이러한 재각성(再覺醒), 혹은 환기를 위해 그래픽 방법론을 통한 새로운 지각적 경험을 제안할 수 있다.

#### 2.2.4 장소성의 형성

공간과 차이를 이르는 장소 개념에서 살펴본 바와 같이 장소성의 형성에는 장소와 인간이 서로 맺는 정서적, 상징적 관계가 중요한 요소로 작용한다. 무엇보다 장소의 정체성에서 ‘정체성’이란 단어는 ~과의 관계(identity with)와 ~으로 이루어진(identity of) 개념을 내포함<sup>62)</sup> 고려한다면 장소의 정체

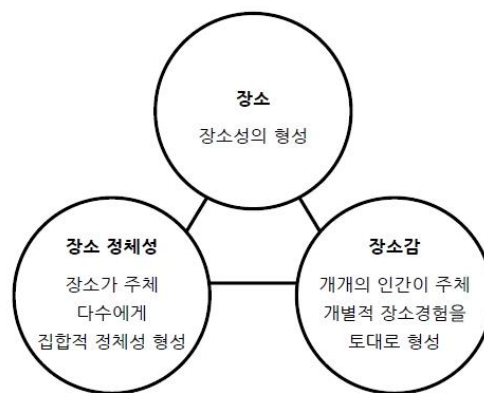
---

60) Relph, “장소와 장소상실”, p.117

61) 이는 이쪽과 저쪽 등 신체 움직임에 따라 변하는 방향체계 및 거리 관계로서, 앞서 언급한 지각 공간(perceptual space)으로 공간이 변화하는 지점이라고 볼 수 있다. 지각 공간은 개인이 의식적으로 지각하고 경험하며 직면하는 자아 중심적인 공간으로써, 경험과 의도를 토대로 하는 내용과 의미를 가진 행동 공간이기 때문에 한 개인으로서의 정체성 형성에 필수적이다. 지각 공간에서 각 개인은 자신을 둘러싼 세계를 지배 영역(field of domination)으로 여긴다.

Dardel E, L' Homme et La Terre: Nature de Realite Geographique (Paris: Presses Universitaires de France), 1952, p.45. Relph, “장소와 장소상실”, p.46 에서 재인용

성라는 개념은 경험 주체인 인간과의 관계를 내포한다고 볼 수 있다. 다만 장소 정체성은 장소가 주체로 작용하는 개념이기에 다수에게 집합적인 정체성으로 형성된다는 것, 장소감은 개개의 인간이 주체이기에 개별적인 경험이라는 차이가 있다. 장소성의 형성 요소 간 상관관계는 학자마다 미묘한 차이가 있긴 하지만 크게 겹쳐지는 부분은 장소감과 장소 정체성, 그리고 이를 통한 장소성의 형성으로 볼 수 있다. 이를 토대로 장소성의 형성 과정을 도식화하면 다음과 같다.<sup>63)</sup>



[그림 2-1] 장소와 장소 정체성, 장소감의 관계

#### 장소 정체성 place identity

렐프는 장소 정체성은 세 가지 요소로 구성된다고 하였는데 첫째, 한 장소의 독특한 경관 소환경(물리적 환경), 둘째, 한 장소와 관련된 인간의 활동, 셋째, 한 장소의 의미가 그것이다.<sup>64)</sup> 그러나 장소의 정체성은 이 구성 요소로 이루어질 뿐만 아니라 이 요소들을 연결시키고 감싸안는다는 것에 주요

62) Relph, “장소와 장소상실”, p.307

63) 이석환, 황기원, “장소와 장소성의 다의적 개념에 관한 연구”, 國土計劃 32, 5 (1997)와 백선희, “장소성과 장소마케팅”에서 나타난 장소성 형성 과정을 참고하여 조정한 도식이다.

64) 이 부분에서 렐프가 언급하는 장소 정체성은 장소 그 자체와 거의 비슷하다고 볼 수 있다. Relph, “장소와 장소상실”, p.114

한 특징이 있다. 즉, 장소 정체성은 장소와 인간이 맺는 상호 관계를 장소의 입장에서 설명하는 것이며 장소 정체성과 자기 정체성의 일치는 다른 것과 구별되는 장소 고유의 특성을 아는 것을 의미한다.

### 장소감 sense of place

장소감에 대해서는 다양한 정의가 내려지고 있다. 알렌(Allen)<sup>65)</sup>은 장소감을 “어떠한 사람의 물리적 주변 환경에 대한 의식 ...인간의 기본적인 경험”이라고 하며 이러한 의식이 특정 위치에서 강하게 나타나고, 사람들은 그러한 위치에서 집단적 장소인식을 가지고, 이 장소는 그들의 문화적인 형태로 표현된다고 하였다.<sup>66)</sup> 또한 특정 입지와 기존의 지역사회에 대한 정서적 연계를 말하는 단어로 설명되기도 한다.<sup>67)</sup> 그러나 이보다는 사람과 환경의 상호작용, 혹은 환경이 개인에게 의미하는 것, 즉 소환경에 대한 의식적인 앎이 장소감의 더욱 정확한 정의라는 것이 커다란 추세이다. 여러 개념들 가운데 공통적인 장소감의 특성은 특정 장소에 대한 의식적인 애착과 자기 동일화, 대상이나 소환경에 대한 의식적인 애착 및 그것의 정체성과 관련됨을 알 수 있다. 렐프는 진정한 장소감의 판단 유무는 인간이 장소와 맺는 관계, 즉 장소경험이 능동적이고 주체적인가에 달려있다고 언급하였다.<sup>68)</sup>

### 장소성 placeness

장소는 인간으로부터 장소 자체의 정체성을 얻고 또한 인간은 장소로부터 자신의 정체성을 얻는다. 렐프는 장소 내부로의 깊은 경험 - 진정한 장소감

65) Barbara Allen, Dean of Westminster Business School,

<http://www.westminster.ac.uk/about-us/our-people/directory/allan-barbara>

66) Barbara Allen, “Regional Studies in American Folklore Scholarship”, In Sense of Place; American Regional Cultures, pp.1~13. Edited by Barbara Allen and Thomas J. Schlereth, Lexington: The University of Kentucky, 1900. 이석환, 황기원, “장소와 장소성의 다의적 개념에 관한 연구”, p.177에서 재인용

67) Ronald John, “지역지리와 현대사회이론”, 손명철 편역 (서울: 명보문화사, 1994) p.88. Ibid., p.177에서 재인용

68) Relph, “장소와 장소상실”, p.310

의 형성 - 을 통해 장소와 인간의 동일성이 발전하며<sup>69)</sup>, 이러한 내부성, 혹은 내부에 있다는 경험은 장소의 물리적 형태, 또는 장소의 고유한 특질을 유지하는 의식과 관련이 있지만 무엇보다도 장소 경험의 강렬함과 관련이 있고 하였다.<sup>70)</sup> 학자에 따라서 장소 정체성과 장소 애착이 집단적인 국면으로 나타나 지속성을 나타내는 종합적 특질을 장소 정신이라 보고, 개인적 국면으로 나타나 상대적으로 가변성을 지니는, 소환경에 대한 인간의 의식적 앎을 장소감이라 정의하기도 한다.<sup>71)</sup> 그러나 전반적으로 기존에 언급되는 장소성은 주로 장소감을 의미하였다. 그러나 장소감을 장소성이라 말한다면 이는 지각의 주체인 인간만을 강조하는 오류가 되기 쉽다. 따라서 장소성은 장소 정신과 장소감의 변증법적 생산물로 보는 것이 타당하다.<sup>72)</sup>

본 연구자는 이 맥락에서 더 깊은 논의를 하는 것은 본 연구의 연구범위를 벗어난다고 본다. 그러므로 일반적인 논의의 범위 안에서 연구자가 이해한 것을 토대로, 장소의 정체성은 장소를 주체로 본 개념, 그리고 장소감은 지각자가 인지하는 개념으로 이해하고, 이 둘의 특성이 충족되어지는 과정을 장소성의 형성과정이라 보았다. 또한 이 장소성의 특성을 가진 공간이 장소로 역할한다고 정리하였다. 국토연구원의 전자도서관 용어해설 페이지에서 장소성은 다음과 같이 정의된다.

... 장소의 본질, 구체적으로는 장소가 지니는 의미이며, 인간의 체험을 통해 나타나는 물리적인 환경에 대한 의식(인식)이라 할 수 있다. 이때 물적 환경에 대한 인식의 차원은 sense of place, genius loci, spirit of place, placeness 등 학문적 논의가 다양하지만, 도시 환경에 대한 실용적인 측면에서 이를 굳이 구분할 필요 없이 개인

---

69) Ibid., p.116

70) Ibid., p. 288

71) 장소 정체성, 장소성, 장소감의 명확한 구성요소와 형성 과정에서의 관계는 학자마다 조금씩 상이하다.

72) 이석환, 황기원, “장소와 장소성의 다의적 개념에 관한 연구”, pp.180-181



또는 집단적인 인식, 그리고 특수성과 공통성을 동시에 내재하는 것으로 볼 수 있다. ...(중략)... 장소성은 어떤 장소에 대한 의식적 애착(혹은 실존적 내부성이라고도 볼 수 있는 장소감)과 그 장소의 정체성(즉 그 장소의 동일성과 다른 장소와의 차별성)으로 구성된다고 할 수 있다.<sup>73)</sup>

---

73) 국토연구원 전자도서관 참고정보원, 국토용어해설 페이지;  
<http://library.krihs.re.kr/term.do>

## 2.3 소결

에드워드 렐프와 이-푸 투안, 그리고 인문 지리적 관점의 공간과 장소의 개념과 분류를 살펴봄으로써 공간과 장소의 가장 큰 차이점은 바로 개개인의 유의미한 경험이라 할 수 있는 인간의 활동과 그로 말미암은 의미의 축적임을 알 수 있었다. 물리적 환경, 인간의 활동, 의미라는 장소의 구성 요소들이 장소의 이미지를 통해 장소의 정체성으로 구조화된다는 점, 그리고 장소 정체성을 형성하는 내부성은 장소 경험의 강렬함과 깊게 연관되어 있다는 점을 장소성의 형성과 관련하여 이론적으로 고찰하였다.

따라서 그래픽 커뮤니케이션의 분야에서 장소성의 형성에 기여할 수 있는 방향은 지각자와 장소의 물리적 환경, 즉 외관을 토대로 지각자의 일상적인 공간 경험을 쇄신하며 주의를 환기시킬 수 있는 장소 아이콘을 제안하는 것이다. 우연한 관심, 주목이라 하더라도 이러한 장소 경험은 얼마든지 절정 경험(peak experience)이 될 수 있기 때문에<sup>74)</sup> 장소의 물리적 요소인 경관과 형태에 주목하는 이 과정은 지각자가 장소와 이루는 관계와 의미를 반추하는 기회를 넓혀준다.

장소는 다양한 수단을 통해 가시화될 수 있다. 예술이나 건축의 시각적인 탁월함이나 의례의 극적인 표현으로도 장소는 생생한 실재가 된다.<sup>75)</sup> 특히 장소 감정은 특정 부분(공간)에서의 직접경험으로부터 발생한다.<sup>76)</sup> 그러나 본 연구는 그래픽 커뮤니케이션의 방법론을 통해 장소 경험을 강렬하게 만드는 것이기에 독특한 장소 경관, 혹은 이미지와 같이 특정 장소에서 경험하는 국지적인 시각 경험을 보다 큰 장소 의식의 발전과 연관시키는 것에 집중한다. 이를 위해서 시각적 공간 경험과 장소 이미지의 형성이 어떻게

---

74) Relph, “장소와 장소상실”, p.251

75) Tuan, “공간과 장소”, p.286

76) Ibid., p.275

연결되는지 다음 장에서 알아보고자 한다.

### 3. 시각적 공간 경험과 장소 이미지

#### 3.1 장소 이미지의 개념

#### 3.2 장소의 시각 환경과 장소 이미지

#### 3.3 장소 아이콘 place icon

#### 3.4 그래픽 장소 아이콘의 개념

#### 3.5 그래픽 장소 아이콘의 분석 프레임

##### 3.5.1 지각과 인지

##### 3.5.2 그래픽 요소와 조형 원리

##### 3.5.3 감성 체험

##### 3.5.4 가치와 의미

#### 3.6 그래픽 장소 아이콘 사례연구

##### 3.6.1 Gastrotypographicalassemblage

##### 3.6.2 우메다 산부인과

##### 3.6.3 5 Pointz

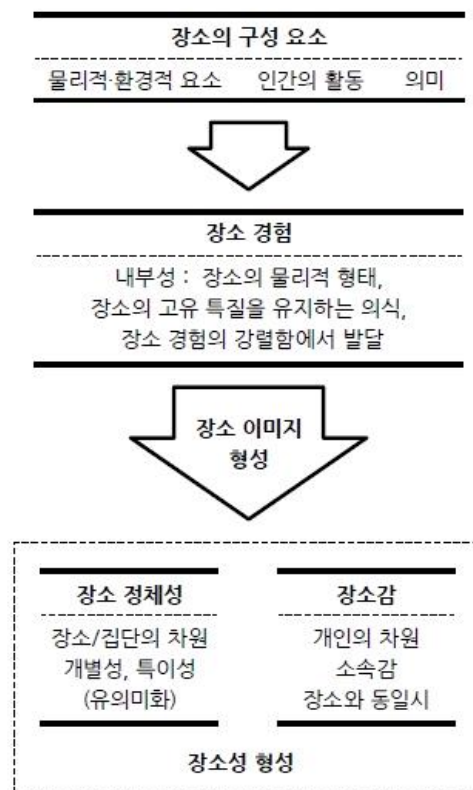
##### 3.6.4 염리동 프로젝트

#### 3.7 소결

### 3. 시각적 공간 경험과 장소 이미지

#### 3.1 장소 이미지의 개념

누적된 장소 경험을 통해 지각자의 측면에서는 장소감이, 장소의 측면에서는 장소 정체성이 형성된다고 할 때, 장소 경험을 통해 그리게 되는 장소의 인상, 즉 이미지를 장소 이미지로 볼 수 있다([그림 3-1] 참조).



[그림 3-1] 장소성의 형성과정과 장소 이미지 형성 단계

장소 이미지는 사람들에게 의해 자연스럽게 점유<sup>77)</sup>되고, 장소 이미지가 선명할수록 장소는 쉽게 기억된다. 장소는 지각자가 경험하고 의미를 부여하는 곳이기 때문에, 이러한 장소 경험의 기억을 구체화하고 전달하는 매체, 즉 장소의 기억 혹은 인상을 전달하는 매체가 풍부할수록 장소의 이미지는 선명해진다고 볼 수 있다.

장소 이미지는 다수의 학자들에 의해 다양하게 정의 내려지고 있다. 에드워드 렐프(Edward Relph)는 ‘객관적인 실체로부터 선별된 단순한 추상이 아니라 그 대상을 무엇이라 믿거나, 무엇이 아니라고 믿는 것과 같은 의도가 개입된 해석’이라 하였고, 존 몽고메리(John Montgomery)는 ‘장소의 정체성에 체험자의 정서와 인성이 겹쳐 형성되는 것’이라 설명했다.<sup>78)</sup> 케빈 린치(Kevin A. Lynch) 역시 장소 이미지를 환경과 관찰자 간 상호작용의 결과로 생겨나는 것, 그리고 계속되는 상호작용의 과정에서 새로 인지되는 것과 비교되는 개념이라 정의했다.<sup>79)</sup>

장소 이미지를 하나의 정신적인 구조체로 보며 개인의 체험과 가치가 환경의 자극을 걸러내는 과정의 결과물<sup>80)</sup>이라 보는 이러한 견해는 인문 지리적 관점의 공통 요소일 뿐만 아니라 마케팅적 관점에서 가장 광범위하게 사용되고 있는 견해에도 내포되어 있다. 필립 코틀러(Phillip Kotler)는 장소 이미지를 ‘인간이 어떤 대상에 대해 가지는 신념(beliefs)이나 인상(impression) 등의 집합으로서, 자신이 지각하고 중요하게 고려하는 관점에 대한 평가’라고 정의하였다.<sup>81)</sup> 보울딩(Kenneth E. Boulding) 역시 장소 이미지를 지각자의 경험·태도·기억이나, 직접 감각의 산물인 심리적 그림으로 정의했는데<sup>82)</sup>

---

77) 이영수, 박경아, “장소 이미지 전략의 진화양상 연구”, p.35

78) Carmona, “도시설계”, p.165

79) Kevin Lynch, “도시환경디자인”, 한영호, 정진우 공역, (서울: 광문각, 2003), p.17

80) Carmona, “도시설계”, p.165

81) 이영수·박경아, “장소 이미지 전략의 진화양상 연구”, p.34

82) Relph, “장소와 장소상실”, p.129

이 역시 지각자가 장소를 인지하고 해석하는 과정에서 생기는 인상으로 볼 수 있다.

학자들의 다양한 정의를 종합해 본다면 장소 이미지란 지각자가 주체가 되어 장소와의 상호교류를 토대로 형성하는 인식적 차원의 개념 - 요컨대, 장소에 대한 인상이 그리는 이미지 - 라 볼 수 있다. 동일 장소라도 개인차와 맥락에 의해 상이한 장소 이미지가 형성되지만, 장소의 이미지를 구성하는 장소의 구성 요소는 동일하기에 그 안에서도 보편적으로 공유되는 이미지를 대표적 장소 이미지라 정의할 수 있을 것이다. 따라서 대부분의 경우 장소의 이미지는 그 장소의 정체성(place identity)<sup>83)</sup>이라 볼 수 있는데, 다만 장소의 정체성이 장소를 주체로 하는 개념이라고 했을 때, 장소의 이미지는 지각자가 주체가 되는 관념적 개념이라 볼 수 있다.

---

83) Ibid.

### 3.2 장소의 시각 환경과 장소 이미지

앞서 그래픽 커뮤니케이션의 영역에서 가장 효과적으로 접근할 수 있는 장소 정체성의 구성 요소는 물리적 환경, 특히 시각 환경임을 살펴보았다. 시각적으로 관찰 가능한 물리적 환경인 장소의 외관, 즉 경관이 지각자가 개인 혹은 그룹으로 형성하는 장소의 이미지에 상당한 영향을 미친다는 것은 쿨렌의 이론에서 살펴볼 수 있다. 쿨렌은 환경 경험의 요소를 직접적 위치인 장소와 함께 색, 조직, 크기, 스타일, 개성 등의 성질을 포괄하는 장소의 모습인 내용, 그리고 장소에 출입하며 이어지는 일련의 경치인 연속적인 조망으로 꼽았다.<sup>84)</sup> 쿨렌의 논의가 시각적 측면에 치우쳐있다는 비판도 있지만 장소 경험에 따른 장소의 고유한 정체성 형성에 있어서 외관의 물리적 특성이 주요한 영향을 끼친다는 것을 발견한 것에 그 의의가 있다. 즉 장소의 경관은 지각자가 직접적으로 경험하는 ‘시각적’ 형태 요소이며, 장소 경험에 수반되는 다른 감각들도 시각적 형태의 도움을 받는 만큼 시각이 장소의 경험에 매우 중요하게 작용함을 시사하고 있다. 요컨대 장소의 정체성을 형성하고 지각자에게 장소감을 부여하는 주요 요소가 장소의 시각적인 특성으로부터 촉발됨을 볼 수 있다.

---

84) Ibid., p.124





[그림 3-2] 쿨렌의 연속적인 시계(serial vision)  
오른쪽 지도에서 화살표 방향으로 걸어가며 보이는 조망을 그린 그림이 왼쪽이다.  
[http://aainter6camouflage.blogspot.kr/2009\\_11\\_01\\_archive.html](http://aainter6camouflage.blogspot.kr/2009_11_01_archive.html)




케빈 린치 역시 도시의 디자인은 도시의 이미지를 선명하게 그릴 수 있도록 구성하는 것이며, 이를 위해 도시의 구조와 아이덴티티를 고려해야 한다고 언급함으로써 이미지적 특성을 강조하였다. 그는 ‘쉽게 강한 이미지를 얻을 수 있는 높은 가능성’을 이미지어빌리티(imageability)라 칭하였고 - 이는 심상성(心象性)<sup>85)</sup>으로 번역되기도 한다 - 명료하게 식별되는 구조의 환경에 대한 심적 이미지를 가질 수 있도록 하는 것은 형태, 색, 레이아웃이라 하였는데<sup>86)</sup> 이는 곧 장소의 요소 중 외관, 혹은 물리적 특질이다. 린치는 쉽게 이미지화<sup>87)</sup>될 수 있는 도시는 장소 이미지가 명료하게 형성되어

85) 심상성 imageability: 심상성이란 한 개인이 어떤 장소를 접할 때, 머릿속에 그 장소의 모습을 읽어들이고 떠올리는 것을 의미한다.

86) imageable, apparent, legible, visible 로서 설명되어졌다. Lynch, “도시환경디자인”, p.22

지각자들의 감각에 쉽게 수용된다고 하였다. 즉 풍부해진 지각자의 감각은 도시를 명료한 패턴으로 인식, 새로운 장소 이미지를 쉽게 흡수하여 장소에 대한 ‘읽’을 용이하게 할 수 있다는 것이다.<sup>88)</sup> 사례로서 베니스나 맨해튼처럼 단편적인 시각 이미지만으로도 쉽게 도시나 공간을 알아볼 수 있는 지역을 들 수 있다.



요컨대 린치는 도시의 심상성을 향상하는 것을 곧 도시 디자인으로 보았는데, 린치가 언급한 도시 이미지는 많은 사람들이 공유하며 개인이 환경에서 타인과 관계를 맺는 것에 필요한 공공 이미지(public image)라는 점에서 장소 이미지와 같은 개념이라고 볼 수 있다. 그는 도시의 구조를 이루는 다음의 5가지 요소가 도시의 퍼블릭 이미지를 형성한다고 설명하였다.<sup>89)</sup>

이미지 요소	그림	설명
통로 (Paths)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시민이 일상적으로 통과하는, 혹은 통과할 가능성이 있는 코스로 가로, 산책로, 운반통로, 운하, 철도 등과 같은 선형요소</li> </ul>
테두리 (Edges)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 통로로 간주되지 않는 선형요소. 하천, 철도의 선로, 횡단이 곤란한 넓은 도로나 해안선이나 벼랑, 혹은 강, 바다, 산맥과 같이 지역을 구분하는 경계선</li> </ul>
지역 (Districts)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도시에서 2차원의 확장감을 갖는 중·대규모 부분으로 무언가 독특한 특징이 그 속의 각 장소에서 보인다. 금융가, 상업가, 관청가, 공원 등 무언가 같은 특징에 의해 만들어진 도시의 비교적 큰 부분</li> </ul>

87) imageable, apparent, legible, visible 의 단어로 표현되었다.

88) Lynch, “도시환경디자인”, pp.22-23

89) 일본건축학회, “인간심리행태와 환경디자인,” 배현미, 김종하 공역, (서울: 보문당, 2000), p.129 요약

교점 (Nodes)		<ul style="list-style-type: none"> <li>주민이 그 곳으로 향하거나 거기서 출발하기도 하는 도시의 주요한 지점. 도로의 교차점이나 중요한 역과 같이 통로가 집중된 곳, 혹은 지역의 중심을 이루는 장소</li> </ul>
랜드마크 (Land marks)		<ul style="list-style-type: none"> <li>명료한 형태나 배경과의 강한 콘트라스트를 이루어 공간적 배치에 뛰어난 특색을 가지는 지점. 어디에서도 존재를 인정할 수 있는 높은 탑이나 눈에 띄는 건물, 간판, 평지에서 금방 찾아낼 수 있는 독립봉 등</li> </ul>

[표 3-1] 도시의 퍼블릭 이미지를 이루는 5가지 구성 요소

이와 같은 개념들은 장소 이미지의 행태적 분석을 토대로 한 요소들로, 어느 정도 중복되고 겹쳐지며 장소의 이미지를 형성하는데 일조한다고 볼 수 있다. 예를 들어 통로는 가장자리와 달리 관찰자들이 이동하는 선을 형성하며, 명료한 시각적 체계가 주어진 통로는 지속성, 지각적 통일성을 가지며 도시, 혹은 장소 이미지의 골격이 된다.<sup>90)</sup> 통로에서 등장하는 사건들, 경험들, 운동감각적 특성은 지속적인 관찰자의 경험, 그리고 장소의 정체성을 발생시키는 역할을 한다. 특히 통로에서 얻는 운동감각에는 시각이 가장 지배적으로 작용한다.

한편 결절지인 교점의 개념은 관찰자가 출입하는 집합점, 환승지, 교차점 등을 의미하기에 통로의 집합점인 동시에 구역과도 연관된다.<sup>91)</sup> 교점은 방향에 대한 결정을 내려야하는 공간이기 때문에 사람들이 교점에서 주의를 기울여 시각적 명료성이 강한 요소를 찾는 경향이 있다. 그렇기에 교점에서는 그다지 눈에 띄지 않는 건물도 유심히 기억되며, 강한 물리적 형태는 교점을 인식하고 기억하는 데 도움을 준다.<sup>92)</sup> 이렇게 주목과 기억의 지점으로 작용하는 교점의 특성의 장소의 특성과도 유사하다고 볼 수 있다. 이러한

90) Lynch, “도시환경디자인”, p.144

91) Ibid., p.74

92) Ibid., p.116

지각적 특성에 대해 린치는 ‘지각적인 지지를 위한 첫째 조건은 교점의 벽, 바닥, 디테일... 등이 특이성과 지속성을 지니며 그것에 의하여 정체성을 획득하는 것’이라고 하였다.<sup>93)</sup> 즉 장소의 기억과 시각적 요소의 긴밀한 관계를 지적한 것이다. 이러한 린치의 언급을 토대로 본다면 성공적인 교점은 높은 식별성을 가지고 있으며, 방향성을 명확하게 함으로써 환경적인 특성을 강화시킨다고 볼 수 있다. 환언한다면 장소의 심상성, 혹은 장소의 이미지를 더욱 명료하게 할수록 성공적인 교점으로 역할하는 것이다.

랜드마크는 관찰자가 공간의 내부에서 관찰하는 구역이나 교점과 달리, 외부에서 바라보는 특성이 있으며, 다른 요소에 비해 시각적 영향력이 압도적으로 강력하다. 세부적인 랜드마크들은 관찰자에게 환경, 혹은 장소의 정체성과 구조를 알리는 단서로 사용되며 환경의 이미지를 구축한다. 방향성을 가진 통로가 관찰자에게 자신의 위치와 방향 감각을 제공한다고 할 때, 통로 위에 위치하는 교점과 랜드마크가 그 측정 기준으로 역할한다.<sup>94)</sup> 랜드마크는 반드시 대형물체일 필요는 없다. 배경과 명료한 대비를 이루는 대형물부터 시선 범위에 있는 주목성이 높은 작은 물체까지 모두 랜드마크로 볼 수 있다.<sup>95)</sup>

위의 5 요소간의 관계를 한 문장으로 요약하면 ‘구역은 교점에 의해 구성되고, 가장자리에 의해 제한되며, 통로에 의해 관통되고, 랜드마크에 의해 흠어져 강조되고’<sup>96)</sup> 있다고 할 수 있다. 즉 환경의 요소들은 서로 겹쳐지며 관통하기도 하면서 도시의 이미지를 형성한다.

린치의 논의에서 이미지는 ‘행동적 환경에 있어서의 공간’을 지칭하며, ‘공

---

93) Ibid., pp.152-3

94) Ibid., p.85

95) Ibid., p.151

96) Ibid., p.75

간적 이미지’ 또는 줄여서 ‘이미지’로 사용되는데,<sup>97)</sup> 지각자와 공간 간의 상호과정으로 인해 창조되는 것이기에 충분히 장소의 이미지로 볼 수 있다. 린치는 조망의 명료함(레지빌리티, legibility: 알기 쉬움)이 지각자에게 경관의 이미지를 선명하게 부여하고 장소 정체성을 확립시켜주는 역할을 하기 때문에 도시 환경에 상당히 중요하다고 생각하였다.<sup>98)</sup> 즉, 선명한 장소의 이미지가 장소성의 구축에 긍정적인 영향을 미친다고 주장한 것이다.

린치가 정의하는 완벽한 지역의 특성은 단순한 형태와 명확한 경계를 가지며 이웃 지역과 분명히 접합되어 있고, 도시에서 특이한 존재로 자리매김하는 곳이다. 장소의 역할과 의미, 관계에서 관찰자가 장소에서 떠올릴 수 있는 이미지의 중요성을 역설한 린치의 견해는 그래픽 커뮤니케이션의 영역에서 장소성과 그래픽 요소의 상호관계를 탐구하는 데 많은 근거를 제공한다. 그러나 린치가 주목하는 좋은 시각적 환경의 기능은 단순히 아름다운 장면을 제공하거나 장소에 대한 단순한 왕래의 증가 혹은 장소가 가지는 기존의 의미와 감정을 강화하는 것에 치우치지 않는다. 오히려 장소에 대한 새로운 탐색을 위한 안내와 자극으로써 역할하는 것이 중요하다고 지적한다.<sup>99)</sup> 즉 이미지를 통한 자극이 관찰자의 반성적 사유를 활성화시키고, 이를 통해 장소를 더욱 더 알아가는 것으로 이어지도록 하는 것에 의미를 둔 것이다. 이러한 린치의 견해는 장소의 정체성과 장소감이 장소와 관찰자의 상호관계 속에서 생겨난다는 투안이나 렐프의 현상학적 견해와 궤를 같이 한다고 볼 수 있다.

그러나 장소 이미지와 장소의 구조적 형태에 대한 린치의 연구 결과와 방법에 대해서는 여러 비판이 제기되었고, 스스로도 후기 저서<sup>100)</sup>에서 그 한

---

97) 일본건축학회, “인간심리행태와 환경디자인,” p.129

98) Ibid.

99) Lynch, “도시환경디자인”, pp.162-4 요약

100) Kevin Lynch, 「A Theory of Good City Form」, MIT Press, Cambridge, 1981. 그  
가 위의 내용을 언급한 것은 「The Image of the City」(1960)로서, 그의 초기 저서이

계를 인정하는 부분이 있다. 그 중 하나가 ‘가독성’으로서, 가독성이 좋은 환경, 즉 이미지화가 쉬운 도시환경과 사람들이 좋아할 만한 도시환경의 차이에 대한 문제점을 제기한다.<sup>101)</sup> 심상성이 높은 환경과 선호되는 환경이 언제나 일치하지는 않음을 지적한 것이다. 또한 도시의 이미지를 구조화하는 문제와 별개로, 도시가 사람들에게 어떤 의미를 주는지 그리고 사람들이 도시에 대해 가지는 정서적 차원에 대해 주의를 기울여야 한다는 주장이 제기된다.<sup>102)</sup> 애플야드<sup>103)</sup>는 도시의 요소들이 다음 네 가지 방식으로 사람들에게 알려진다는 것을 밝혔다.<sup>104)</sup>

- 형태의 이미지화 가능성과 차별성
- 지각자의 눈에 잘 보이는 가시성의 정도
- 활동 무대로서의 역할
- 건물이 지닌 사회적 중요성

즉 장소의 ‘의미’ 요소가 린치의 연구에서는 장소의 구조적 형태의 지각 및 기억의 차원으로 축소됨에 따라 장소에 대한 지각자의 정서적 차원이 무시되었다는 비판이 제기된 것이다. 장소에 대한 정서와 장소의 의미는 장소의 물리적 측면 이상으로 장소 이미지에 매우 중요할 수 있다. 여기에서 장소 가치와 의미를 투영하는 물리적 형태인 장소 아이콘을 설명할 필요성이 대두된다.

---

다.

101) Carmona, “도시설계”, p.172

102) Ibid.

103) Donald Appleyard (1928~1982), 도시 디자이너이자 이론가.

104) Ibid., p.173

### 3.3 장소 아이콘 place icon

장소 이미지의 형성에 영향을 미치는 장소의 물리적 특성, 의미, 가치, 그리고 지각자의 정서적 요소를 살펴보았을 때, 환경에서 시선과 인식의 중심점으로 역할하는 장소 아이콘(place icon)의 중요성은 더욱 부각된다. 장소 아이콘은 홀·램·비고(R. B. Hull, M. Lam, and G. Vigo)의 연구에 나타나는 개념으로서, 지역사회의 공통성을 내포하는 물리적 환경 요소를 뜻한다. 사람들은 이 장소 아이콘을 통해 정서적 자극을 받거나, 같은 구성원들 사이에서 공유되는 역사적 사건을 재인하거나, 스스로의 정체성을 확인한다. 따라서 사람들의 기억과 가치를 상징하는 장소 아이콘은 장소 경험을 더욱 개인적이고 내부적으로 만들며 장소 아이콘이 풍부한 소환경은 장소의 정체성을 더욱 강화한다.<sup>105)</sup>

장소 아이콘은 린치가 언급한 뚜렷한 형태적 특성을 지니는 랜드마크의 개념보다 좀 더 포괄적이라고 볼 수 있다. 장소 아이콘은 장소의 거주민들이 ‘가치를 두는’ 도시 구조적 대상을 몇 개의 유형으로 분류한 것이기에 일반적으로 언급한다면 ‘장소의 의미를 발견하는 특정의 물리적 유형’으로 인식하는 것이 바람직해 보인다. 홀·램·비고의 연구에 따르면, 조사의 대상이 된 지역의 거주민들은 몇 가지 유형의 장소적 특성을 중요하게 평가했는데 도시의 자연적 요소, 교회, 주택, 공공 건물, 역사적 장소 등이었다. 이러한 요소들이 중요하게 여겨진 이유는 거주민들이 중요하게 평가하는 장소의 ‘가치’ 요소가 충족되는 공간이었기 때문이다. 위의 연구 결과를 토대로 장소의 가치 요소를 다음의 여섯 가지 카테고리로 나눌 수 있다.<sup>106)</sup>

---

105) Hull et al., “Place identity”, p.118

106) Ibid., pp.113~7

가치 요소 유형	설명
장소와 개인의 역사 (personal and cultural history)	• 과거에 대한 기억을 제공하는 곳이자 지속성을 담보하는 장소
사회적 단체 (social groups)	• 가족, 인종, 종교와 같이 개인의 소속감이나 정체성을 나타내는 장소
독특한 차별성 (distinctive character)	• 지역을 정의하거나 강력하게 구분되는 물리적 특성으로 다른 장소와 구별되는 장소
개인 환경 적합성 (person-environment fit)	• 거주민의 기능적 요구를 충족시키는 장소
감정과 정서 (feelings and emotions)	• 특정한 감정과 정서를 경험했거나 불러일으키는 장소
기타 (accomplishments and miscellaneous values)	• 유형화되지 않는 모든 사적인 성취와 관심사를 반영하는 장소

[표 3-2] 장소 아이콘의 가치 요소 유형

위의 표에서 나타나는 가치 요소들은 거주민들이 장소 아이콘을 중요시한 근거들로서, 이는 곧 장소 아이콘이 지각자에게 실용적·정서적으로 어떤 의미로 인식되었는지를 나타낸다. 즉 장소 아이콘의 의미 역할 유형이라고도 볼 수 있다. 따라서 장소 아이콘을 통해 개인이 인식하는 장소의 정체성이 가늠되거나 조정될 수 있다는 점, 또한 장소 아이콘의 형성과 손실이 장소 이미지의 형성과 변화에 영향을 미칠 수 있다는 것을 추론할 수 있다.

그러나 지금까지 살펴본 장소 이미지 및 장소 아이콘과 관련된 인문 지리적 논의들은 암묵적으로 논의의 대상들을 도시 설계나 조경 차원에서 바라보는 건축물과 도시 경관을 위주로 하고 있다. 장소성의 형성이 집단적, 도시 단위의 공간적 차원을 토대로 두기 때문이지만, 장소 이미지의 형성과 조정에 그래픽 디자인의 기여 가능성을 적극적으로 고찰하기 위해서는 장소의 ‘시각 요소’적 특성이 지각자와 장소의 상호교류 - 물리적 환경과 정서적 측면 모두 - 에 어떤 영향을 미치는지에 대한 분석이 별개로 수행되어야 한다.



이번 장에서는 장소의 내부성은 장소의 물리적 형태, 장소의 고유 특질을 유지하는 의식, 혹은 강렬한 장소 경험과 관련됨을 언급하였다. 그러므로 그래픽 커뮤니케이션의 영역에서 내부성을 강화하는 방법은 장소의 의미를 반영하는 가시적인 형태로써 지각자의 강렬한 장소 경험을 유도하는 것임을 도출할 수 있다. 이러한 맥락에서 연구자는 장소 아이콘을 시각적 차원에서 조망하고자 한다.

### 3.4 그래픽 장소 아이콘의 개념

그래픽 장소 아이콘(graphic place icon)이란 본 연구에서 새롭게 제안하는 개념으로, 장소 아이콘을 구성함에 있어서 그래픽 요소가 가장 우세한 특징으로 작용하는 장소 아이콘을 의미한다. 통상적으로 건축과 도시 설계 위주로 논의되는 장소 아이콘을 그래픽 방법론으로 접근, 시각적 요소를 통해 장소 가치와 의미를 투영하고, 시선과 인식의 구심점으로 역할하는 장소 아이콘의 개념을 뜻한다. 이번 장에서는 그래픽 장소 아이콘이 장소 이미지에 미치는 영향을 분석 프레임과 사례 연구를 통하여 고찰하고자 한다.

시각 경험을 장소 경험의 전부로 볼 수는 없지만, 시각 감각으로 말미암아 촉발되는 공감각적 경험이 장소경험이 주요한 부분을 차지한다는 것은 자명하기 때문에, 장소의 물리적 환경 요소 중 시각성에 초점을 맞춘 사례의 분석과 논의는 그래픽 디자인의 영역에서 장소 이미지의 형성 가능성을 살펴보는 고유의 의의를 가진다고 볼 수 있다.

장소의 물리적 특징 중 시각적 특성, 즉 시환경(視環境)이 차지하는 중요성은 많은 학자들에 의해 인지되고 있다. 예를 들어 이-푸 투안은 그의 책 『공간과 장소』에서 우리의 눈은 경관 가운데 관심 있는 지점에 잠시 멈춤으로써 전체 광경을 대변하는 이미지를 그린다는 것과 우리의 눈은 이러한 이미지를 창조할 수 있는 멈춤의 지점을 의도적으로 찾는다는 점을 언급하였다.<sup>107)</sup> 즉 시선이 집중되는 이러한 ‘점’은 전체 장소의 이미지를 상징할 뿐만 아니라 가치가 부여되는 초점으로 작용하기에 이 지점은 공간에서 장소로 변화하고, 바탕(ground)보다는 그림(figure)으로 작동한다.<sup>108)</sup> 또한 ‘멈춤’을 통해 공간이 장소로 변화된다<sup>109)</sup>는 투안의 주장을 고려했을 때, 이러

---

107) Tuan, “공간과 장소”, p.261 요약

108) 이석환, 황기원, “장소와 장소성의 다의적 개념에 관한 연구”, p.175

109) Tuan, “공간과 장소”, p.69

한 지각자 자신 혹은 지각자의 시선의 머무름은 장소성의 생성, 곧 장소 이미지의 생성과 깊게 연관된다.

예를 들어, 가로등의 색조를 바꿈으로서 범죄를 예방하고자 한 영국과 일본의 시도는 시각 요소를 사용하여 장소 이미지를 변화시킨 가장 단순한 사례의 하나로 볼 수 있다. 영국과 일본의 일부 도시에서 푸른 가로등을 도입한 이후 범죄발생률이 15~20% 가까이 낮아진 사례가 있다. 2000년 영국 글래스고 시에서 환락가인 뷰캐넌(Buchanan)거리에 푸른 가로등을 설치하자 범죄발생률이 큰 폭으로 감소하였고 2005년 일본의 나라 시에서도 푸른 가로등 설치 후 범죄율이 30% 감소하였다.<sup>110)</sup> 이를 따라한 도쿄 외곽의 소도시인 아다치 구 역시 26건의 범죄가 발생했던 2006년에 비해 2007년에는 한 건의 범죄로 일어나지 않았다. 이는 일반적으로 흰색이나 주황색을 사용하던 가로등의 불빛을 파란색으로 바꾼 것에서 나타난 색채 심리로서, 색채 심리학자 모토나가 시즈카는 이를 어두워질 무렵에 파장이 긴 붉은색은 어둡게, 파장이 짧은 보라색은 비교적 밝고 선명하게 보이는 푸르크네(Purkyně)현상이라 설명한다.<sup>111)</sup> 또한 붉은색이 흥분작용을 유발하는 아드레날린을 분비하는 반면, 푸른색은 심리적 안정작용을 하는 세로토닌을 분비하여 푸른색이 범죄예방에 효과적임을 주장하는 학자도 있다.<sup>112)</sup>

푸른색과 범죄예방의 정확한 인과 관계에 대해서는 다양한 의견이 존재하지만, 결론적으로 지각자에게 색채라는 시각 요소가 미치는 의식적 영향은 무시할 수 없는 것이 사실이다. 색채를 사용함으로써 푸른 가로등이 설치된 글래스고 시나 나라 시의 지역의 정체성은 범죄우발지역에서 안전한 지역,

110) 송태희, “범죄예방 ‘푸른 가로등’ 기대 커요”, 한국일보, 2009.1.12.

<http://news.hankooki.com/lpage/society/200901/h2009011203162821980.htm>

111) 김지승, “인간의 두 얼굴 : 외부 조종자 : 상황 속에 숨겨진 인간의 진짜 모습”, (서울: 지식채널, 2010), p112

112) [http://www.kcri.or.kr/hb/hisboard.php?id=bbs2&group\\_no=&category=&bd\\_no=79&bd\\_step=0&bd\\_group=76&bd\\_float=7600&position=11&mode=view&find=&search=](http://www.kcri.or.kr/hb/hisboard.php?id=bbs2&group_no=&category=&bd_no=79&bd_step=0&bd_group=76&bd_float=7600&position=11&mode=view&find=&search=)

혹은 범죄를 예방하기 위한 노력이 가시화된 지역으로서 정체성이 변화되었고, 지각자의 장소 이미지 역시 변화되었다는 것은 부인할 수 없다.

또한 이와 같이 단순한 사례에서 시각 요소, 나아가 그래픽 장소 아이콘이 장소 이미지 및 장소성에 미칠 수 있는 3 가지의 영향을 다음과 같이 살펴볼 수 있다.

1. 장소의 정체성을 가시화한다.
2. 그래픽 요소로 장소의 일상성을 갱신, 지각자의 인식과 행동에 변화를 주는 촉매제 역할을 한다.
3. 장소에 노력과 관심이 반영되었음을 가시적으로 드러내 보인다.

이는 결론적으로 지각자와 장소의 상호작용이 시각적으로 ‘가시화’될 때 장소 이미지의 변화 가능성이 더욱 풍부함을 시사한다. 또한 그래픽 장소 아이콘은 장소의 가치와 정체성을 투영한다는 점에서 환경 그래픽(environmental graphic design)과도 구분된다. 환경 그래픽은 그래픽 디자인, 건축, 인테리어, 산업 디자인, 조경 디자인의 영역을 포괄하는 거시적인 범주이며, 그 목적 역시 길찾기를 아우르는 정보 디자인, 브랜딩, 장소 정체성 형성 등의 광범위한 목적을 아우르기 때문이다. 따라서 본 연구에서 다루는 그래픽 장소 아이콘의 주요 기능은 장소의 정체성을 가시화하는 것으로 정의하여, 일반적인 환경 그래픽과 구분하기로 한다.

### 3.5 그래픽 장소 아이콘의 분석 프레임

그래픽 장소 아이콘이 장소 이미지의 형성에 미치는 영향과 효과에 대한 분석의 틀로서는 지각과 인지에 이르는 과정으로 순서의 축을 세울 수 있다. 그래픽 장소 아이콘이 어떻게 지각되고 인식되는지를 통해 그래픽 장소 아이콘에서 시각요소가 작용하는 감각적 측면과 장소 아이콘으로서 지각자에게 어떠한 의미를 전달하는지, 결과적으로 장소 이미지의 형성과 조정에 어떻게 역할하는지 분석할 수 있을 것이다. 풀이하자면 감각을 처리하는 첫 번째 과정에서는 그래픽 장소 아이콘에서 우세하게 작용하는 그래픽 요소의 감각, 아이콘과 그 장소를 지각하는 과정에서는 조형 원리의 분석, 지각자의 해당 장소에 대한 경험을 통해서는 감성 체험 요소의 분석, 그리고 이 세 단계의 분석을 통해 일차적으로 그래픽 장소 아이콘의 장소 아이콘으로서의 유효성을 분석할 수 있다. 즉 그래픽 장소 아이콘이 지각자에게 종합적으로 전달하는 장소의 가치와 의미 요소를 분석하고 이를 종합하여 두 번째 평가의 과정에서는 그래픽 장소 아이콘이 장소 이미지의 형성과 조정에 미치는 전반적인 영향을 평가할 수 있을 것이다.

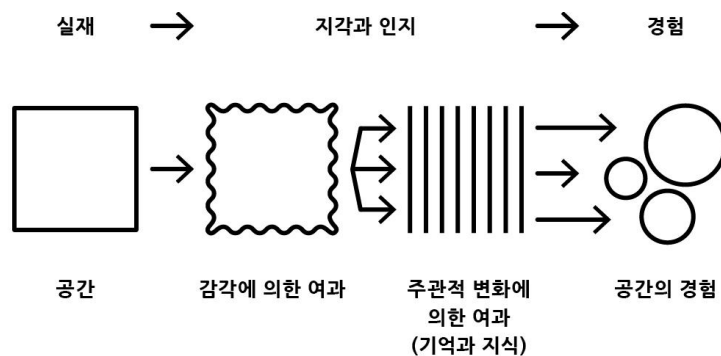
#### 3.5.1 지각과 인지 perception and cognition

인간은 주로 시각, 청각, 후각, 촉각의 감각요소를 통해 외부환경으로부터 빛, 소리, 냄새, 촉각 등의 자극을 받아들이고, 여러 감각을 서로 연계하여 전체적으로 지각하고 감상한다. 인간이 인체의 감각기관을 통해 환경에 대한 정보를 수집하고 조직하고 해석하여 어떠한 사물을 경험하는 것을 ‘지각(perception)’이라 한다.<sup>113)</sup> 지각 활동은 감각기관의 물리적 자극과 정신적 분석을 통한 복합적 활동이며 이러한 지각활동을 통해 인간은 자신이 속한

---

113) 자극을 모으는 과정과 해석 과정을 구분하여 감각과 지각으로 나누기도 하지만 이들은 별개의 과정이 아니며 어디에서 감각이 끝나고 지각이 시작되는지 분명하지 않기 때문에 통합하여 지각과정으로 분류하기도 한다. Carmona, “도시설계”, p.163.

공간 및 지각대상에 대한 이해, 분석, 판단 과정을 거치게 된다.<sup>114)</sup> 지각은 자극을 처리하고 이해하는 과정을 포괄하는 개념이며 인지는 대상을 느끼거나, 알거나, 이를 분별하고 판단하는 의식 작용이다. 이러한 지각과 인지의 과정은 다음의 그림과 같이 도식화될 수 있다.<sup>115)</sup>



[그림 3-3] 공간의 지각과 인지 과정






### 3.5.2 그래픽 요소와 조형 원리 design elements and principles

그래픽 방법론으로 구현되는 장소 아이콘 분석의 한 축은 기본적인 그래픽 요소와 조형 원리의 분류로 세울 수 있다. 학자마다 차이가 있지만, 그래픽 요소는 크게 다음의 [표 3-3]과 같이 분류할 수 있다.<sup>116)</sup>

114) 정상준, 최정수, “건축공간구성에 있어서 시각적 연속의 축에 의한 구현과 그 효과에 관한 연구”, 논문집 (공주영상정보대학), 2002, p.372

115) 이광태, “건축·환경·인간”, (마산: 경남대학교 출판부), 1998, p.33의 그림을 재구성

116) <http://www.extension.iastate.edu/publications/4h634.pdf>  
<http://graphicdesign.about.com/od/elementsofgooddesign/tp/elements.htm>  
 그래픽 요소는 균형과 여백과 같은 디자인의 원리와는 구별되어야 한다.







그래픽 요소	그림	설명
선 (line)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다양한 형태와 성질을 띠는 점의 집합.</li> <li>• 방향 표시, 오브젝트의 테두리, 공간의 분할, 감정 표현 기능을 함.</li> </ul>
형태 (shape)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 선으로 이루어지고 구성되는 2차원의 평면적 형태. 3차원의 형태는 form.</li> </ul>
색 (color)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 명도, 채도, 색상의 모든 범주</li> </ul>
질감 (texture)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 대상의 실제 표면결 혹은 시각적으로 느껴지는 밀도나 짜임새</li> </ul>
이미지 (image)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아트웍, 일러스트레이션, 사진을 포괄하는 시각 이미지</li> </ul>
문자 (type, typography)	<b>Design</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 숫자, 기호, 글자를 포함하는 개념으로서의 문자</li> </ul>

[표 3-3] 그래픽 요소의 분류

이러한 그래픽 요소들은 각 요소가 독자적으로 존재하기보다 다른 요소들과 함께 하나의 그래픽을 이루거나 시스템을 이루는 경우가 많다. 이때 함께 고려해야하는 것이 디자인의 원리인데 이는 리듬(rhythm), 비례(proportion), 강조(emphasis), 균형(balance), 조화(unity/harmony) 등이다. 또한 그래픽 요소와 원리들이 지각될 때에는 시지각 법칙(지각체제화)에 따라 단순화, 유사성·연속성·근접성·완결성에 의한 집단화, 전경과 배경 인식과 같은 원리에 따라 지각된다.

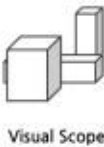



이러한 디자인의 원리와 지각 방식은 케빈 린치가 장소 이미지의 구성 요소 디자인 작업시 따라야하는 특질들과 매우 유사한 것을 볼 수 있다. 비록 린치가 언급한 분류와 특성은 도시 설계적 관점에서의 구조적 요소를 위한 것이지만, 본 연구에서 그래픽 장소 아이콘은 장소 이미지와의 연관성 상에

서 공간에 설치되는 것을 전제로 하는 그래픽 특성의 아이콘이기에 린치의 특질들을 살펴보는 것이 공간의 맥락에서 그래픽 장소 아이콘이 가져야하는 그래픽 원리들을 살펴보는 것과 동일하다고 볼 수 있다. 린치가 제안한 특질들의 분류와 특성<sup>117)</sup>은 다음과 같다.

도시환경디자인의 고려 특질들 (Form Qualities)		
특이성 (Singularity)	 Singularity	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 형태와 배경의 명백한 관계, 경계의 선명함.</li> <li>• 표면, 형태, 밀도, 복잡성, 크기, 용도, 공간적 위치 등의 대조.</li> <li>• 요소를 눈에 띄게 하고 선명하고 알기 쉽게 하는 특질로서 시각적 주목성을 향상시키고 환경 요소에 정체성을 부여한다.</li> </ul>
형태의 단순성 (Form Simplicity)	 Form Simplicity	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각적 형태의 명료성 및 단순성.</li> <li>• 관찰자들은 복잡한 사실들을 단순한 형태로 이해하려고 한다.</li> </ul>
연속성 (Continuity)	 Continuity	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가장자리, 표면의 연속 등. 단일한 정체성을 부여한다.</li> </ul>
지배 (Dominance)	 Dominance	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 크기, 강도, 관심이 우위를 갖는 것.</li> <li>• 연속성과 함께 이미지를 간략화한다.</li> </ul>
접합의 분명함 (Clarity of Joint)	 Clarity of Joint	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 접합과 이음의 높은 가시성. 분명한 관계와 상호연계.</li> </ul>
방향성·변화도 (Directional Differentiation)	 Directional Differentiation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 구별성이 높은 비대칭, 경사, 방사상 관계</li> </ul>

117) Lynch, “도시환경디자인”, pp.157~161 요약 정리



<p>시야 (Visual Scope)</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실제 혹은 상징적 시각의 범위와 침투력을 증가시키는 특질. 투명성, 중복, 풍경이나 전경, 시각적으로 공간을 설명하는 요소 등 이 특질은 시각전달 범위, 흡수력, 해상력 등 시각의 효율을 높임으로써 전체에 대한 이해를 돕는다.</li> </ul>
<p>운동의 감지 (Motion Awareness)</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각과 운동지각으로 관찰자가 실제로 행하거나 행할 수 있는 운동을 감지하는 특질. 경사, 커브, 내부 통로를 높이는 장치. 운동시차와 원근을 경험하게 한다.</li> <li>• 통일된 운동 감지의 구조화는 장소의 정체성을 제공한다.</li> </ul>
<p>시간적 연속 (Time Series)</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시간에 따라 감지되는 연속. 단순한 아이템별 연결과 멜로딕한 연속을 모두 포함한다.</li> </ul>
<p>이름과 의미 (Names and Meaning)</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 요소의 심상성을 높이기 위한 비물리적 특성.</li> <li>• 이름은 정체성을 높이며 위치를 표시하거나 구조화를 돕는다. 의미는 정체성과 구조를 강화시킨다.</li> </ul>

[표 3-4] 도시환경디자인의 고려 특질들

### 3.5.3 감성 체험 emotional experience

장소 아이콘은 공간에 기반을 둔 설치물이기에 그래픽 요소를 통한 형태의 단독 구현 내지는 온전한 2차원적 평면으로 제시되지 않는다. 지각자가 장소와 상호 교류하는 관계를 통해 장소 이미지를 형성하는 원리와 마찬가지로, 장소 아이콘 역시 아이콘이 제시되는 장소의 맥락과 제시되는 방법을 통해 지각자에게 그 의미와 가치를 획득한다. 즉 지각자가 장소 아이콘을 접할 때의 공간에 대한 인상과 정서적 요인이 중요하게 작용하는데, 공간이 연출되는 유형은 학자마다 다양하게 분류하지만 종합적으로 다음과 같은 네 가지의 유형으로 나눌 수 있다.<sup>118)</sup>

118) 김미영·문정민, “감성체험을 위한 공간의 어포던스 특성 분석”, 한국실내디자인학회 논문집 (한국실내디자인학회), 2011, pp.94~95

공간 연출 유형	설명
상징성 (symbolization)	• 기억과 지식을 자극하여 지각자의 감성적 반응을 유도한다.
비일상적 체험 (non-dailiness)	• 이전에 경험해보지 못한 새로운 자극을 경험한다.
장면성 (scene)과 연속성 (sequence)	• 공간을 무대 위에서 연출되는 하나의 장면, 혹은 시간적·개념적·논리적으로 연속되는 성격으로 표현한다.
감각적 체험 (synaesthesia)	• 단일 감각 혹은 공감각적 작용을 통해 자극을 감지한다.

[표 3-5] 공간 연출 유형에 따른 감각 체험의 분류

#### 3.5.4 가치와 의미 value and meaning

그래픽 장소 아이콘에서 지각자가 인지하고 평가하는 요소를 뜻한다. 장소 아이콘의 가치역할에 대한 홀·램·비고의 연구 결과를 토대로 하여 대략 다음의 요소들을 그래픽 장소 아이콘이 의미있게 역할 할 수 있는 가치와 의미의 요소로 추출하였다.

가치 요소	설명
역사성 (historicity)	• 과거에 대한 개인의 기억이나 장소의 역사성을 제공하거나 지속성을 담보한다.
정체성 (identity)	• 개인이나 집단, 장소의 소속과 정체성을 나타낸다.
차별성 (distinction)	• 아이콘이 위치한 장소를 다른 장소와 구별되게 하는 강력한 물리적 특성을 가진다.
기능성 (functionality)	• 기능적 요구를 충족시킨다.
정서성 (emotionality)	• 감정과 정서를 경험하게 하거나 불러일으킨다.

[표 3-6] 그래픽 장소 아이콘의 가치 요소 유형

지금까지 위에서 언급한 그래픽 장소 아이콘에 대한 적용 원리들과 각각의 차원에 따른 기준 요소를 종합해보면 다음의 통합된 프레임으로 나타날

수 있다.

인지 순서	분석 기준	그래픽 장소 아이콘의 적용 요소
감각 (sensation)	그래픽 요소	선, 형태, 색, 질감, 이미지, 문자
지각 (perception) <sup>119)</sup>	조형원리	특이성, 형태의 단순성, 연속성, 지배, 접합의 분명함, 방향성·변화도, 시야, 운동의 감지, 시간적 연속, 이름과 의미
경험 (experience)	감성 체험 요소	상징성, 비일상적 체험, 장면성과 연속성, 감각적 체험
평가1 (evaluation) (개인적 측면)	가치와 의미 요소	역사성, 정체성, 차별성, 기능성, 정서성
평가2 (evaluation) (집단적 측면)	장소 이미지 측면	장소 이미지의 새로운 형성 및 조정

[표 3-7] 그래픽 장소 아이콘 분석 프레임

119) 지각과 인지에 따라서는 학계에 따라 관점의 차이가 존재한다. 이텔슨(Ittelson)의 경우 인지를 지각의 한 차원으로 분류하는 반면(Carmona, “도시설계”, p.164), 인지심리학계에서는 인지를 감각정보의 변형, 축소, 정교화, 저장, 인출되는 모든 과정을 아우르는 개념으로 보고 지각보다 넓은 개념으로 언급하기도 한다(<http://kaicnet.net/186>). 지각과 인지의 개념 분석에 대한 연구는 본 연구의 범위를 넘어가는 것이므로, 분석 프레임에서는 전자의 의견을 반영하여 지각(perception)으로 이 과정을 대변하기로 한다.

### 3.6 그래픽 장소 아이콘 사례연구

그래픽 장소 아이콘의 역할과 유효성을 분석하기 위해 이번 장에서는 점진적인 규모의 발전에 따라 그래픽 장소 아이콘의 사례들을 분류하고, 각 경우에 장소 아이콘의 시각적 속성으로부터 어떠한 장소 경험이 촉발되는지 분석해보고자 한다.

#### 3.6.1 Gastrotypographicalassemblage

Gastrotypographicalassemblage(1966)는 루 도프스만(Lou Dorfsman)이 뉴욕 52번가에 위치한 CBS 건물의 카페테리아를 위하여 디자인하고 설치한 너비 11m, 높이 2.6m 크기의 벽면 설치 작품이다([그림 3-4] 참조). 그는 카페테리아에서 제공되는 모든 음식의 리스트를 각각에 어울리는 다양한 서체를 사용하여 배치하였고, 그래픽 디자이너 허브 루발린(Herb Lubalin)과 세공가 톰 카르나스(Tom Carnase)의 도움으로 1966년 이 거대한 목재 부조 작품을 완성하였다.<sup>120)</sup> 도프스만 개인적으로도 이 작업을 그의 대표작으로 여기기도 하지만, 이 작업이 장소 아이콘으로 가지는 의의는 담대한 규모와 다양성으로 작업이 설치된 장소인 카페테리아의 정체성을 단순하면서도 유머러스하게 표현한 것에 있다. Gastrotypographicalassemblage 작업의 그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성을 분석한다면 [표 3-8]과 같다.

---

120) <http://en.wikipedia.org/wiki/Gastrotypographicalassemblage>



[그림 3-4] Gastrotypographicalassemblage와 루 도프스만

인지 순서	분석 기준	Gastrotypographicalassemblage
감각 (sensation)	그래픽 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>문자 - 다양한 스타일과 크기의 서체와 치밀하게 계산된 레이아웃을 통해 단순한 음식의 이름들에 고유의 물성(物性)을 부여했다.</li> </ul>
지각 (perception)	조형 원리	<ul style="list-style-type: none"> <li>지배 - 카페테리아의 한쪽 벽면을 가득 채운 타이포그래피 요소는 단일 요소의 반복적 사용, 넓은 공간의 점유로 말미암아 카페테리아의 공간에서 시선을 사로잡는 지배적인 조형 요소로 작동한다.</li> <li>연속성과 접합의 분명함 - 수많은 문자와 이미지들은 레이아웃의 그리드 안에서 선명한 공간적 관계를 가지고 연결되고 있다.</li> <li>이름과 의미 - gastro는 위(胃)의 형용사격 접두사이면서 미식</li> </ul>



것으로 교체하여 여전히 활용되고 있다. 해당 작업의 그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성을 분석한다면 [표 3-9]와 같다.



[그림 3-5] 우메다 병원 사이니지 시스템

인지 순서	분석 기준	우메다 산부인과
감각 (sensation)	그래픽 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>색 - 청결을 나타내는 흰색과 대비 효과가 두드러지는 붉은 색만을 사용함으로써 주목도를 높였다.</li> <li>질감 - 부드러움을 나타내는 천의 촉감</li> </ul>
지각 (perception)	조형 원리	<ul style="list-style-type: none"> <li>특이성 - 색상의 대비효과가 높을 뿐 아니라 표면 질감의 특질이 주변 요소와 대조를 이룬다. 사이니지 시스템에 일반적으로 쓰여지지 않는 질감을 사용함으로써 시각적 주목성을 향상시킨다.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연속성 - 통일된 질감의 사용으로 단일한 정체성을 부여한다.</li> </ul>
경험 (experience)	감성 체험 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 상징성 - 시각과 촉각을 사용하여 청결·위생과 안전을 상징</li> <li>• 감각적 체험 - 천을 사용하여 천의 표면결에서 연상되는 촉각적 감각을 유도한다.</li> </ul>
평가1 (evaluation)	가치와 의미	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정체성 - 위생과 청결을 서비스하는 병원의 정체성을 전달한다.</li> <li>• 차별성 - 독특한 재질의 사용으로 다른 사이니지 시스템과 구분된다.</li> <li>• 기능성 - 세탁이 가능한 재질을 사용함으로써 위생적인 기능을 실질적으로 제공한다.</li> <li>• 정서성 - 촉감을 통해 지각자가 안심할 수 있도록 돕는다.</li> </ul>
평가2 (evaluation)	장소 이미지	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 장소 이미지 강화 - 병원의 정체성을 분명하게 강조함으로써 장소 이미지가 효과적으로 강화되었다.</li> </ul>

[표 3-9] 그래픽 장소 아이콘 분석 - 우메다 산부인과

### 3.6.3 5 Pointz

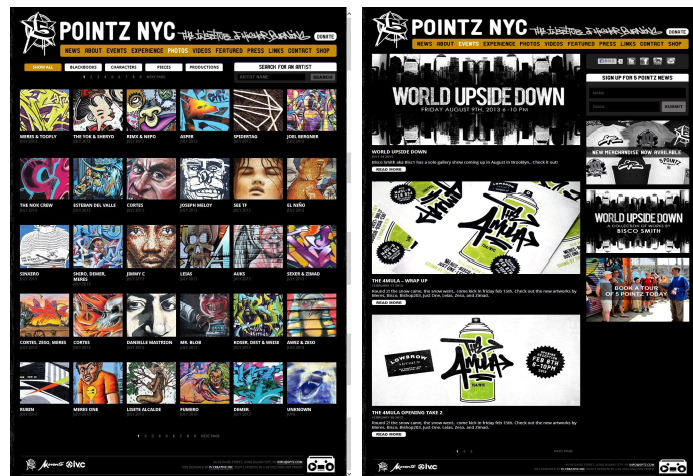
뉴욕의 롱아일랜드 시티 외곽의 옥외 전시 공간인 5 Pointz의 정식 명칭은 5 Pointz: The Institute of Higher Burnin' 혹은 the 5 Pointz Aerosol Art Center, Inc.으로, 이곳은 세계 각국에서 모여든 그래피티 예술가들의 메카로 여겨진다. 원래 1993년 Pat DiLillo에 의해 Phun Phactory로 설립되어 그래피티를 위한 합법적 전시장을 제공함으로써 도시 곳곳에 불법으로 자행되던 낙서를 없애고자 기획된 공간이었다. 그러다 2002년 Meres라는 필명의 그래피티 아티스트 Jonathan Cohen에 의해 체계적인 큐레이팅 작업이 이루어진 후 전 세계 그래피티 예술가들이 작업을 전시하기 위해 모이는 메카가 되었으며 힙합과 R&B 가수들의 애호 공간으로 탈바꿈하였다. 범죄의 지표로 여겨지던 그래피티 작업들이 큐레이팅을 거쳐 허가를 받고 진행되면서<sup>123)</sup>, 5 Pointz는 다양한 문화 이벤트와 전시를 위한 장소로 자리 잡았다.

123) 5 Pointz의 전시장소 사용을 위한 허가를 받기 위해서는 수업을 듣거나, 가이드 투어 등의 봉사를 해야 한다. <http://5ptz.com/contact/> 참조.





[그림 3-6] 5 Pointz



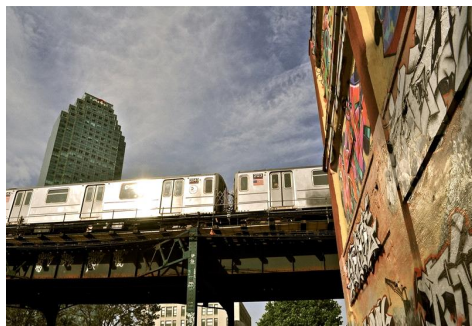
[그림 3-7] 5 Pointz 웹사이트에 나타난 작가열람표와 이벤트 일정들

현재 이곳은 전 세계 그래피티 예술가들의 작업을 전시하는 전시장이 되었으며 현대미술센터인 ‘P.S.1’과 함께 롱아일랜드 시티의 새로운 명물로 자리 잡았다.<sup>124)</sup> 이는 시각예술 활동을 위한 거점을 제공함으로써 타 지역의 낙서를 감소시키는 단기적 효과를 거두었을 뿐만 아니라, 자율적인 그래피티 전시가 지역의 개성을 나타내는 그래픽 장소 아이콘으로 작용, 문화적인 분

124) 서영진, “뉴욕커의 한밤은...”, 동아일보, 2008.05.08.  
<http://news.donga.com/3/all/20080508/8575903/1>

위기를 형성하여 이전까지 위험한 지역으로 인식되던 장소의 정체성을 새롭게 변화시킨 것이라 볼 수 있다. 결과적으로 5 Pointz의 정체성은 확연히 개방적이고, 문화적인 성향을 띄게 되었고, 관광객들이 뉴욕을 여행하면서 들러보기 좋은 랜드마크로까지 장소의 이미지가 격상되었다.

한편, 5 Pointz 근처에 위치한 7번 트레인의 지상 선로는 5 Pointz가 통로와 관련된 장소 이미지를 형성하는데 영향을 미친다. 의도된 것은 아니겠지만, 5 Pointz의 높은 건물군은 맨해튼과 퀸즈를 연결하는 7 트레인에서 쉽게 관찰할 수 있다.



[그림 3-8] 5 Pointz를 지나가는 7 트레인



[그림 3-9] 7 트레인에서 바라본 5 Pointz

5 Pointz의 높은 가시성 때문에 사람들은 지상으로 운행하는 7번 트레인을 타고 이동하는 중에 그라피티들로 가득한 건물의 윗부분을 보며 이스트 리버를 건너 맨해튼과 퀸즈의 경계선을 지나간다는 느낌을 가진다. 실제로 7번 트레인이 경유하는 역 중에 퀸즈의 경계선에 가장 가까운 역은 Vernon Blvd Jackson Av. 이고, 5 Pointz의 건물군은 그 이웃 역인 Hunters Point Av.를 지나는 즈음 관찰된다. 하지만, 5 Pointz는 이 근방에서 가장 가시적인 효과가 뛰어난 시각 요소를 지닌 곳이기에 사람들의 인식 속에서 5 Pointz는 맨해튼으로 가는 방향에서는 퀸즈의 마지막 자락, 퀸즈로 가는 방향에서는 퀸즈의 시작점으로 자리 잡았다. 즉 두 지역(district)의 경계를 가시화하는 랜드마크로 기능하게 된 것이다.<sup>125)</sup>

린치에 따르면 사람들은 통로의 발생지와 목적지를 알고자 하는 경향이 있어서 발생과 목적지점이 명확할수록 강한 식별성을 갖게 되어 도시를 하나로 묶으며 관찰자에게 방향 감각을 제공한다고 한다.<sup>126)</sup> 이 때 통로 위의 교점과 랜드마크가 위치와 방향 감각을 제공하며 통로의 방향성을 측정하는 기준으로 자주 사용되는데<sup>127)</sup>, 5 Pointz의 사례가 여기 해당된다고 볼 수 있다. 즉, 시각성을 토대로 5 Pointz의 장소 이미지를 변화시켰을 뿐 아니라, 통로 상의 랜드마크로서 역할하고 있는 것이다. 5 Pointz의 그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성을 분석한다면 [표 3-10]과 같다.

인지 순서	분석 기준	5 Pointz
감각 (sensation)	그래픽 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이미지 - 그래피티의 독특한 스타일이 문자와 이미지에 리듬과 운동감을 더한다.</li> <li>• 색 - 채도가 높은 색을 사용하여 주목도를 높인다.</li> </ul>
지각 (perception)	조형 원리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연속성 - 그래피티로 뒤덮인 건물은 모든 면이 파사드화되며 대등하게 연결된다. 이러한 연속성이 건물군에 걸쳐 작용하여 5 Pointz의 구역을 형성한다.</li> <li>• 시야 - 7 트레인 철로의 시점에서 매우 선명하게 5 Pointz를 볼 수 있다. 근방에서 가장 높은 건물군에 해당하는 이 지역의 그래픽 장소 아이콘은 높은 시각전달범위를 가지며 시각의 효율을 높인다.</li> </ul>
경험 (experience)	감성 체험 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 상징성 - 흑인문화, 저항 정신 등 비주류 문화를 상징한다.</li> <li>• 비일상적 체험 - 범죄예방을 위해 공공공간에서의 그래피티를 철저히 금지하는 도시에서 대규모의 그래피티를 전시하는 것 자체가 비일상적이다.</li> </ul>

125) 이러한 이유로 고급 주택의 건축 때문에 이 장소가 사라질 위기에 처하자 많은 이들이 문화적인 랜드마크가 사라지는 것에 대해 아쉬워하고 있다.

126) Lynch, “도시환경디자인”, p.83

127) Lynch, “도시환경디자인”, p.85

		<ul style="list-style-type: none"> <li>장면성과 연속성 - 건물 단면을 사용하는 그래피티는 건물의 모든 면을 파사드화하고, 유사 속성의 건물군을 동일 그룹으로 묶는다.</li> </ul>
평가1 (evaluation)	가치와 의미	<ul style="list-style-type: none"> <li>정체성 - 특정 집단을 대표하는 문화를 나타낸다.</li> <li>정서성 - 불안과 도전의 정서를 촉발시킨다.</li> </ul>
평가2 (evaluation)	장소 이미지	<ul style="list-style-type: none"> <li>장소 이미지 변화 - 비활성화 지역에 문화적 전시장의 이미지를 형성하였다.</li> </ul>

[표 3-10] 그래픽 장소 아이콘 분석 - 5 Pointz

### 3.6.4 염리동 프로젝트

2012년 서울시는 범죄 예방 디자인 프로젝트(CPTED, Crime Prevention Through Environmental Design)의 시범 사업지로 염리동을 선정, 범죄예방 디자인 적용을 통해 절도, 폭력 등의 각종 범죄의 발생률을 낮추고자 하였다. 이 프로젝트는 사회문제와 디자인을 접목한 공공디자인 정책의 일환으로 시행되었고, 이를 위해 범죄심리학자, CPTED 분야 전문가, 경찰청 관계자, 아동청소년 전문가, 행동심리학자, 커뮤니티 디자인 및 서비스디자이너 등 총 10인의 ‘범죄예방디자인위원회’가 참여했다.

이 프로젝트에서 가장 눈에 띄게 변화된 요소는 좁고 어두운데다 CCTV 하나 없어 무서웠던 골목길이 1.7km의 ‘소금길’로 탈바꿈하면서 운동과 커뮤니티의 공간으로 변화한 점이다. 소금길은 원래 주민들이 범죄 불안을 느끼던 사각지대들을 연결한 곳으로, 프로젝트 시행 이후에는 번호가 매겨진 전봇대에 방법용 LED 번호 표시, 안전대처요령 사인, 안전 벨, 산책 코스 안내지도가 부착되어 매우 쾌적한 산책길로 변화되었다. 또한 소금길 곳곳에 노란 대문의 ‘소금지킴이집’을 선정하여 사인조명, 비상벨과 IP 카메라를 설치함으로써 위급 상황시 주민끼리 서로 도울 수 있도록 치안을 강화했다. 마을 경관 역시 디자이너의 코칭과 30가구 주민의 자발적 참여로 보수와 도색을 거쳐 따뜻하고 희망적인 분위기로 바뀌었다.<sup>128)</sup>



[그림 3-10] 염리동의 변화된 경관 모습

<http://polinlove.tistory.com/6351>, <http://love.seoul.go.kr/SEOULSARANG.asp?cs=686>



[그림 3-11] 사인조명과 비상벨이 설치된 소금지킴이집

- 128) 박혜숙, “걷기도 무서웠던 염리동길, 디자인으로 살맛난다!”, 서울특별시 홈페이지, 2012.10.18.  
[http://inews.seoul.go.kr/hsn/program/article/articleDetail.jsp?boardID=180375&category1=NC1&category2=NC1\\_1](http://inews.seoul.go.kr/hsn/program/article/articleDetail.jsp?boardID=180375&category1=NC1&category2=NC1_1)





[그림 3-12]  
소금길 로고

즉, 염리동 프로젝트의 원래 취지는 범죄예방디자인이었지만, 결과적으로 염리동 지역의 통일된 아이덴티티가 생겨났을 뿐 아니라, 일관된 색채와 아이콘을 사용하여 장소 정체성 및 장소 이미지를 긍정적으로 변화시킨 결과를 이끌어냈다. 이 프로젝트의 색채 계획은 ‘소금길’이라는 브랜딩과 함께 마을 전체에 일관적으로 적용되었는데, 이는 방문자 내지 거주자들에게 매우 선명하게 인식되는 하나의 장소 아이콘으로서 기능하며 장소성의 형성에 영향을 미쳤다고 볼 수 있다. 노란색이 안전과 경고의 심리적 효과가 있어 범죄율의 저하에도 영향을 준다는 의견도 있지만<sup>129)</sup> 그 자체로 높은 주목성을 가지고 있기 때문에 높은 심상성을 불러일으키는 것이 장소 이미지의 형성과 관련된 설명일 것이다. 요컨대 염리동 프로젝트는 범죄예방 차원에서 이루어진 서울시의 시범사업이었으나, 시각적 요소의 활용을 통해 위험 지역으로 그려지던 장소 이미지가 안전하고 유쾌한 이미지로 매우 상반된 변화를 이루었다는 점이 괄목할 만하다. 염리동 프로젝트의 그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성을 분석한다면 [표 3-11]과 같다.

인지 순서	분석 기준	염리동 프로젝트
감각 (sensation)	그래픽 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>색 - 메인 색상인 노란색을 일관적으로 적용하였다. 색 자체의 높은 채도와 주목성은 광범위한 지역의 시각적 경관을 효율적으로 변화시켰다.</li> </ul>
지각 (perception)	조형 원리	<ul style="list-style-type: none"> <li>형태의 단순성 - 넓은 공간에 이르는 색채의 과감한 사용으로 그래픽 장소 아이콘을 단순하고 명료하게 드러냈다.</li> <li>연속성 - 소금길의 바닥과 벽면을 따라 일관된 색채표면을 형성함으로써 단일 정체성을 부여한다.</li> <li>시간적 연속 - 소금길은 지각자가 이동하면서 지속적으로 관찰할 수 있는, 시간에 따라 감지되는 연속이다. 노란색으</li> </ul>

129) 한준규, “음산한 골목길 ‘범죄 막는 노란색’ 입다”, 한국일보, 2012.10.18.

<http://news.hankooki.com/lpage/society/201210/h2012101802353321950.htm>

		<p>로 적용된 지도, 다이어그램, 사이니지, 전봇대, 소금지킴이 집의 대문 등이 모두 연결성을 가진다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이름과 의미 - 염리동이라는 지명에서 ‘소금길’이라는 프로젝트 타이틀을 고안함으로써 프로젝트와 장소의 일치성을 강조했다.</li> </ul>
경험 (experience)	감성 체험 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 상징성 - 노란색은 안전과 경고를 상징한다.</li> <li>• 연속성 - 브랜딩과 색채를 사용한 디자인이 통로를 따라 적용되면서 운동과 커뮤니티 공간 개념이 ‘소금길’을 따라 연속적으로 형성되었다.</li> </ul>
평가1 (evaluation)	가치와 의미	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기능성 - 소금길은 안전성을 증가시키는 방향으로 기획되었으나 결과적으로 위치 정보 및 운동과 교류를 위한 공간을 제공하게 되었다.</li> <li>• 차별성 - 주목도가 높은 색상을 사용하여 공간을 차별화하였다.</li> <li>• 정서성 - 보호와 안전의 정서를 형성한다.</li> </ul>
평가2 (evaluation)	장소 이미지	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 장소 이미지 변화 - 통일된 브랜딩과 색채 계획이 우범 지역의 장소 이미지를 안전하고 밝은, 상반된 장소 이미지로 변화시켰다.</li> </ul>

[표 3-11] 그래픽 장소 아이콘 분석 - 염리동 프로젝트

### 3.7 소결

지금까지 사례 연구를 통하여 개별 조형 작품, 단일 건물, 건물의 군집, 지역에 이르는 규모의 변화에 따라 장소 아이콘의 시각적, 정서적, 의미적 작동 기제 양상과 장소 이미지에 미치는 영향을 분석해보았다. 사례 분석을 통하여 그래픽 장소 아이콘이 장소 이미지의 새로운 형성 및 강화뿐 만 아니라 기존 이미지와 상반된 방향으로의 조정에도 일조함을 볼 수 있었다. 즉 지향하는 장소 이미지의 제안이나 탈피하고자 하는 부정적인 이미지의 쇄신에 그래픽 장소 아이콘이 효과적으로 사용될 수 있다고 볼 수 있는 것이다. 이러한 분석과 검토의 과정은 장소 이미지의 형성과 조정에 건축과 설계와 같은 거시적 접근뿐 만 아니라 그래픽 디자인의 다양한 분야를 통한 접근이 충분히 유효하다는 것을 증명한다고 볼 수 있다. 그러나 이와 같은 그래픽 장소 아이콘의 제안에 있어서도, 디자이너로서 고려해야할 점이 있다.

먼저, 공간 경험에 있어서 장소 이미지의 새로운 조정이 있기 위해서는 지각자가 자신이 위치한 장소를 새삼 인식해야 한다. 이 인식을 위하여 무의식적으로 지나치던 익숙한 일상의 환경을 새롭게 환기하는 것이 필요해지는데, 이를 위해 그래픽 장소 아이콘은 비일상적 체험의 감성을 제공할 수 있어야 한다. 사실 위의 사례들의 가장 큰 공통점은 ‘일상적이지 않은’ 형태로써 그래픽 장소 아이콘이 해당 장소에 제시되어진 것이라고 볼 수 있다.

또한 그래픽 장소 아이콘은 그래픽의 특성을 띠되, 장소와 쉽게 분리될 수 있는 객체가 아니어야 한다. 가장 극단적인 예를 들자면, 그래픽 포스터의 경우 쉽게 주목을 끌고 장소를 재인식하게 하지만 이러한 상태는 단기간 동안 지속되고, 궁극적으로는 쉽게 장소와 분리된다. 포스터가 장소에서 사라지는 순간 포스터가 기능하던 역할은 쉽게 소멸한다. 그렇기 때문에 위의 사례들에서 보여진 것처럼 장소의 ‘지속적인 일부’, 혹은 장소에 ‘스며드는’



형태로 장소의 재인지를 유도하는 매체로써 그래픽 장소 아이콘을 적용해야 한다.

그러나 이러한 비일상성, 장소와의 일체성은 위에서 언급한 그래픽 장소 아이콘의 그래픽, 감성 체험, 가치와 의미 요소 중 일부일 뿐이다. 또한 장소 이미지의 형성과 조정을 위해 적용 가능한 그래픽 장소 아이콘의 시행 기법은 디자인의 하위 분야만큼이나 무궁무진하다고 할 수 있다. 그러나 여기에서 본 연구자는 지난 2세기 동안의 공백기를 뒤로 하고 최근 급속히 디자이너와 예술가들의 집중을 받기 시작한 착시 기법을 이 그래픽 장소 아이콘의 방법론의 측면에서 새로이 조망하고자 한다. 이 기법에서 보여지는 인지적 공간 차원과 그로 말미암은 시각적 주목성, 비일상의 체험, 동감각적 경험은 다음 장에서 기법의 개념 소개와 함께 설명하도록 하겠다.

## 4. 아나몰포시스

### 4.1 아나몰포시스

- 4.1.1 아나몰포시스의 정의
- 4.1.2 아나몰포시스의 기원과 역사
- 4.1.3 아나몰포시스의 분류

### 4.2 아나몰포시스의 사용자 감성 체험 효과

- 4.2.1 비일상적 체험
- 4.2.2 동미학적 감각 체험과 행동 유도성
- 4.2.3 장면화와 직관적 인식 체험
- 4.2.4 개인적 체험을 통한 장소성의 1차적 특성 부여

### 4.3 그래픽 장소 아이콘으로서의 아나몰포시스

- 4.3.1 Preventable Project
- 4.3.2 Eureka Carpark Wall Graphics
- 4.3.3 Durham Project

## 4. 아나몰포시스

### 4.1 아나몰포시스 Anamorphosis

#### 4.1.1 아나몰포시스의 정의

아나몰포시스의 원어인 Anamorphose(프), Anamorphosis(영)에 공통으로 들어간 요소를 분석하자면, 'Ana'는 '거슬러 올라가'이고 'Morphe'는 '형태'를 뜻하는 단어이다. 그러므로 아나몰포시스의 단어 그대로의 의미는 '(본래의 형태를 되찾기 위해) 현재의 형태를 파괴하고 재구성한다'는 뜻으로 볼 수 있다.<sup>130)</sup> 단어의 조합에서 드러나는 의미에서 볼 수 있듯이 아나몰포시스는 지각자 입장에서의 능동적인 이미지 형성을 위한 의도적인 왜곡이며, 지각자에게 발견되기 위해 원래의 형태를 잠시 숨기는 메커니즘을 취한다. 따라서 회화나 디자인의 방법론적 측면에서 보았을 때 아나몰포시스라는 단어는 이러한 효과를 위해 역원근의 방식으로 원래의 형태를 왜곡시켜 특정 시점에서 보거나 특정 광학 도구를 사용했을 때에야 숨겨진 원래의 이미지를 발견할 수 있도록 하는 기법의 의미로 사용되기도 한다. 아나몰포시스는 '왜곡된 형상'을 뜻하는 왜상(歪像)이란 단어로 번역되기도 하는데, 왜상이라는 용어는 원래의 단어에 내포되어있는 함의를 많이 상실했다고 볼 수 있고, 일반의 대중에게 익숙하지 않기 때문에 본 연구에서는 아나몰포시스라는 원래의 단어를 그대로 사용하고자 한다.

---

130) Jean Pilorge, L'anamorphose, son histoire et utilisation actuelles, Bulletin de la Société française de photographie, juin, 1982, p.19. 이수균, "서양 미술의 기하학적 원근화법에 대한 비정상적이고 왜곡된 원근화법으로써의 아나모르포즈(Anamorphose)", 美術史學 (미술사학연구회, 1995), p.102에서 재인용

아나몰포시스의 정의를 설명하기 위해 프랑스어, 영어, 그리고 사전에서 설명하는 기법적 정의를 살펴보고자 한다. 먼저 프랑스어 anamorphose의 단어 해석은 다음과 같다.

anamorphose[anamɔʁfɔːz] : n.f. 여성명사<sup>131)</sup>

1. [광학] 일그러져 보이는 상(像), 왜상(歪像)
2. [생물] (진화에 의한) 체형의 변화, 점진변화
3. [동물] (절지동물의) 신체부분의 형성

그리고 옥스퍼드 영어사전에 나타난 영어 anamorphosis의 의미는 다음과 같다.

anamorphosis, n.

1. A distorted projection or drawing of anything, so made that when viewed from a particular point, or by reflection from a suitable mirror, it appears regular and properly proportioned; a deformation.<sup>132)</sup>

anamorphose, v.

To represent by anamorphosis; to distort into a monstrous projection.<sup>133)</sup>

브리태니커 사전에서는 미술사에서 나타난 화법의 일종으로서 아나몰포시스의 기록과 예시를 찾아볼 수 있다.

왜상화법 (歪像畫法, anamorphosis) : 화법의 하나.

시각예술에서, 일상적인 시각에서 볼 때는 그림에 나타난 대상의 모

---

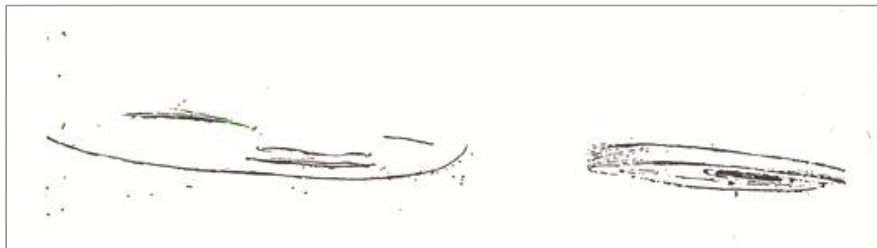
131) 네이버 프랑스어사전

<http://frdic.naver.com/search.nhn?range=all&query=anamorphose>

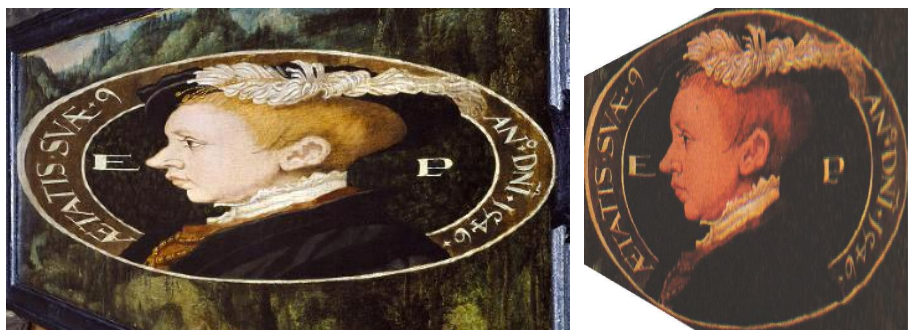
132) <http://www.oed.com/view/Entry/7061?redirectedFrom=anamorphosis#eid>

133) <http://www.oed.com/view/Entry/7060>

습이 뒤틀려 보이지만 특별한 각도에서 보거나 곡면 거울에 비추어 보면 왜곡이 사라지고 그림 속의 모습이 정상적으로 보이도록 그리는 원근법을 말한다. 이 용어는 '변형'을 뜻하는 그리스어에서 나왔으며, 14, 15세기에 원근법이 발견되면서 부수적으로 생겨난 것이나 17세기에 들어와서야 회화기법의 용어로 정착되었다. 이 기법에 대한 최초의 언급은 레오나르도 다 빈치(Leonardo da Vinci)의 노트에서 볼 수 있는데, 그것은 고도의 숙련을 요하는 기교로 여겨졌으며, 16, 17세기에는 대부분의 회화지침서에 포함되었다. 왜상화법을 이용한 중요한 작품으로는 코르넬리스 안토니츠(Cornelis Anthonisz)의 것으로 여겨지는 젊은 에드워드 6세의 초상화([그림 4-2] 참조)와 한스 홀바인(Hans Holbein)의 그림인 〈장 드 땡트빌과 조르주 드 셀브(Jean de Dinteville and Georges de Selve)〉, 일명 〈대사들(The Ambassadors)〉의 전경에 그려진 두개골이 있다. 이 화법의 작품 중에는 특수한 구멍을 통해서 작품을 관람하도록 설계되어 있는 것이 많다. 관람자는 그것을 통해 처음에는 잘 알아볼 수 없는 뒤틀린 모습을 정상으로 교정하여 보게 된다.



[그림 4-1] 레오나르도 다 빈치, 『Codex Atlanticus』의 스케치, 어린아이 얼굴과 눈의 왜상, 1485



[그림 4-2] 코르넬리스 안토니츠, <젊은 에드워드 6세의 초상화>, 1546



[그림 4-3] 한스 홀바인, <대사들>, 1553



[그림 4-4] <대사들> 하단부에 숨겨진 해골부분



[그림 4-5]  
<젊은 에드워드 6세의  
초상화>가 잘못  
재현된 사례

즉, 아나몰포시스란 일반적인 시점에서는 일그러진 형상으로 보이거나 판독하기 힘든 이미지로 보이게끔 대상을 재현하는 기법이다. 그러나 작가가 의도한 특정시점에서 관찰하거나 특수한 광학 도구를 사용하면 왜상이 설치된 평면이나 공간의 차원을 뛰어넘어, 재현된 대상의 이미지를 제대로 볼 수 있다. 여기에서 아나몰포시스가 단순한 늘리기와 줄이기를 통해 이루어지는 것이 아니라 철저히 광학적으로 계산된 방법론임을 짚고 넘어

갈 수 있는데, [그림 4-5]는 <젊은 에드워드 6세의 초상화>의 아나몰포시스의 원형을 늘리기와 줄이기를 통해 복구하여 원본을 잘못 재현한 경우로 볼 수 있다. 이 그림에서는 에드워드 6세를 둘러싼 원형과 글자가 [그림 4-2]의 오른쪽 그림에 비해 일그러져 있는 것을 볼 수 있는데, 이는 아나몰포시스가 단순한 늘리기와 줄이기를 통해서 이루어지는 기법이 아님을 증명한다고 볼 수 있다.<sup>134)</sup>

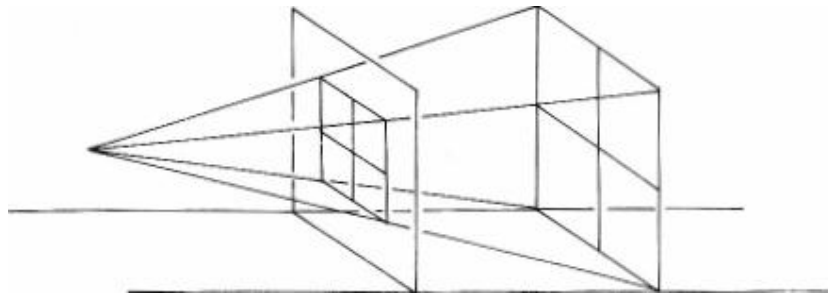
#### 4.1.2 아나몰포시스의 기원과 역사

르네상스 화가들은 이차원적 평면인 그림의 화면에 객관적인 실물의 모습을 재현하기 위한 삼차원적 체적감을 부여하려고 노력하였다. 그 결과 피렌체의 화가들인 브뤼넬시, 지베르티, 우첼로 등에 의해 다음의 네 가지 원칙에 기초한 기하학적 원근화법이 1425년경에 만들어진다.

1. 관람객은 그의 관찰을 위하여 단 하나의 시점만을 사용 할 수 있다.
2. 관람객이 차지하는 장소에서 정면을 향하여 직각인 평행선들-관찰자의 시선을 나타내는 직선들-은 수평선상의 중심에 있는 한 소실점을 향해 한 점으로 모인다.
3. 화면은 시각으로부터 출발하여 만들어지는 원뿔을 한 곳에서 차단한 단면이라 간주한다.
4. 단면과 입면도라는 개념들은 구성에 필수적인 평행한 두 투사들이다.<sup>135)</sup>

134) <http://anamorphicart.wordpress.com/2010/04/21/restoring-images-on-the-computer/>의 내용 발췌

135) Albert Flocon et René Taton, La perspective, Paris, P.U.F., p.23. 이수균, “왜곡된 원근화법으로써의 아나모르포즈”, p.105에서 재인용

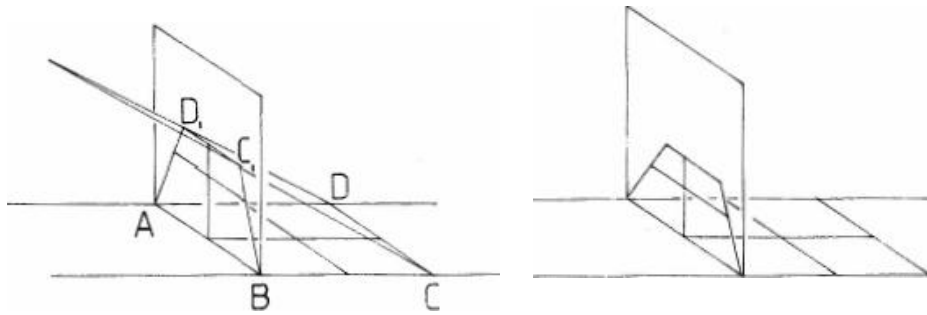


[그림 4-6] 원근화법의 도식

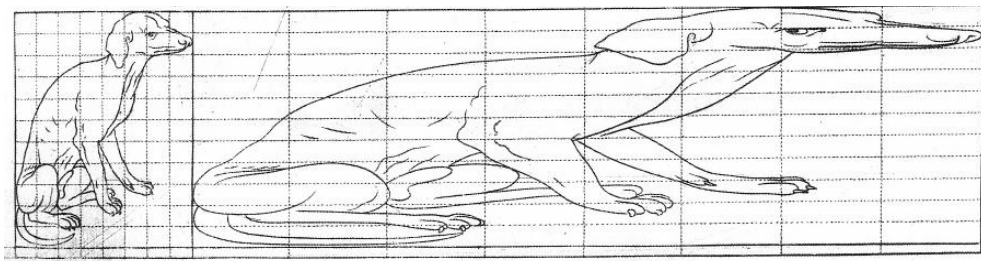
이후, 알베르티(Leon Batista Alberti)는 원근화법에 대한 논리적인 이론을 1435년경에 출간한 『회화론』에서 정리하였고, 그 기하학적 구조는 매우 명쾌하다. 시각 이미지는 눈과 관찰 대상을 잇는 직선들에 의해 산출되며, 이 직선들이 눈에서 관찰대상으로 뻗어가며 시각 피라미드를 형성한다는 것이다. 이는 1. 외눈의 시각과 시선의 고정, 2. 평면의 투사면, 3. 시점과 수직을 이루는 투사면 이라는 원근의 전제를 공유하는 것이다.<sup>136)</sup> 그리고 아나몰포시스란 투사면, 즉 화면이 투시적 원뿔의 축에 직각이 아니거나, 투사면이 평면이 아닐 때 생기는 이미지다. 아나몰포시스의 이미지는 투사면이 비스듬하면 할수록 더욱 변형되며, 역으로 화면을 비스듬히 바라볼 때 제대로 된 이미지로 복원된다.

136) 르네상스 시대 이후로 현대에 이르기까지, 우리는 사물을 원근법적으로 시각, 인지, 재현하는 것에 익숙하다. 그러나 원근법에 따라 우리가 본 풍경을 머릿속에 재현하여 그린다고 할 때, 위에서 언급되어진 바와 같이 그 시점이 고정되어 있다는 것, 그리고 그 시점에서 한 발자국만 이동해도 기존 풍경의 원근은 엇나가기 시작한다는 사실을 깨닫기 힘들다. 한 시점에서 고정된 원근의 재현은 너무나 자연스럽게 자리 잡았기 때문에, 관찰의 시점을 옮겨도 사물과 풍경의 재현은 새로운 시점에 맞추어 즉시적으로 다시 시작된다. 시점의 변환에 따른 과정이 너무나 빨리 이루어지기 때문에, 우리는 단순히 우리가 '원근법'에 따라 사물을 인지하고 재현하는 것을 지각할 뿐, 원근의 풍경이 하나의 고정된 시점을 전제한다는 사실을 망각하는 것이다.





[그림 4-7] 아나몰포시스의 도식



[그림 4-8] Samuel Marolois, 『Opera mathematica』(1614)에 실린 아나몰포시스 이미지

당시 아나몰포시스 화법은 원근화법으로 그리게 되면 오히려 이상하게 보이는 대상을 자연스럽게 보이게끔 미리 상을 뒤틀리게 하는, 원근화법의 보충적 수단으로 시작되었다. 즉, 원근화법을 보충하는 뒤틀린 원근화법, 혹은 역원근화법으로 아나몰포시스의 기원을 유추할 수도 있다. 그러나 아나몰포시스는 구체적인 작화의 기법과 개념으로서 문서로 기록되기 훨씬 이전부터 진실을 뒤트는 가상적이고 인위적인 마술적 수법으로 자리잡고 실천되었음이 그리스 시대의 일화에 나타난다.<sup>137)</sup> 다만, 아나몰포시스의 스케치로 가장 오래된 기록은 레오나르도 다빈치의 스케치북([그림 4-1] 참조)에 나타난다. 그리고 뒤틀린 원근화법으로서의 아나몰포시스는 아나모르포즈(Anamorphose)로서 1559년 다니엘 바르바로(Daniello Barbaro)의 『원근화법의 실습』에 처음으로 기술되었고, 1584년에는 조반니 파올로 로마초(J.

137) 하태환, “아나모르포즈(Anamorphose)와 마르셀 프루스트”, 프랑스어문교육 (한국프랑스어문교육학회, 1994), p.339 참조

P. Romacho)가 그의 『회화론』에서 다루고 있다. 이처럼 16세기의 아나몰포시스는 신기하고 재미있는 대상으로 연구되고, 반 고전적인 미술로 이해되며 독자적인 고유영역을 구축하기 시작해, 16세기 말에 이르러서는 지식계층 사이에 널리 퍼져나간다. 아나몰포시스를 만들려면 광학이나 투시법에 관해 전문적 지식이 필요했기 때문에 당시에 이 놀이는 귀족, 수도사, 인텔리 등 상류층이 즐기는 고상한 지적인 유희로 간주되었다.<sup>138)</sup>



[그림 4-9] 에드하르트 쇤, <Vexierbild>, 1535  
왼쪽의 이미지를 지면의 오른쪽으로부터 바라보면 오른쪽 그림과 같이 인물의 초상들이 나타난다.

17세기에 들어와 프랑스의 수도승이었던 장 프랑수와 니세롱(Jean François Nicéron)이 1638년 다빈치의 연구와 로마조의 구성을 이용하여 『신기한 원근법』을, 1646년 『시각의 마술』을 출판하며 아나몰포시스는 점진적으로 그 구성 비법이 밝혀지면서 정교한 형태로 발전을 거듭하고 널

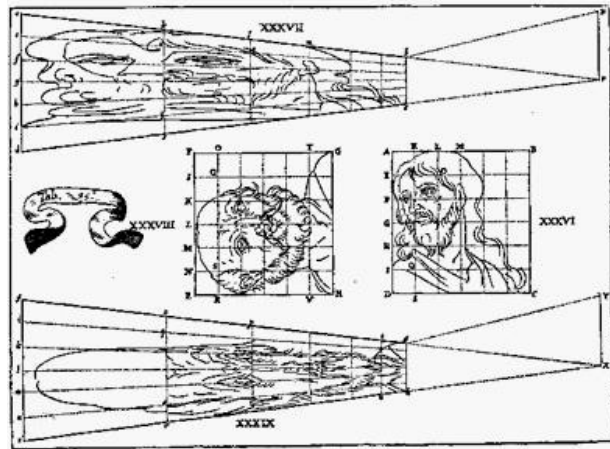
138) 심복섭, “아나모르포즈의 표현특성과 조형적 의미”, 기초조형학연구 (한국기초조형학회, 2012), p.193

또한 이수균은 “왜곡된 원근화법으로써의 아나모르포즈”, p.108에서 다음과 같은 인용을 소개한다. “특히 16세기의 매너리즘 시기에는 이 방법의 원칙을 의상과 무대장치에 까지 적용하여 사용하였다고 앙드레 샤프텔은 말한다” (Jurgis Baltrušaitis, *Anamorphose ou Thaumaturgus opticus*. Paris, Flammarion, p.17)

리 퍼져나간다. 니세롱은 객관적이라 믿어지는 인간의 시각이 많은 오류와 비밀을 가지고 있음을 보여줌으로써 신의 섭리의 위대함을 깨우쳐주기 원했다. 즉 합리성의 환상을 또 다른 합리성으로 깨뜨림으로써 이성적, 과학적인 세계의 무상함을 보여주고자 한 것이다. 또한 이 시기에는 ‘허무’가 새로운 유행을 하게 되어 사람들은 외관의 실체와 의미의 진실성을 의심하며 모든 지식은 헛되고, 모든 사물은 단지 환상에 불과하다고 생각하게 된다. 어떤 면에서 이 시기의 아나몰포시스는 인간 감각의 어리석음을 일깨우는 도구로 사용된 것이다.



[그림 4-10] 장 프랑수아  
니세롱 (1613-1646)



[그림 4-11] 니세롱의 책에서 언급된  
평면 아나몰포시스의 형성 원리

18세기에 들어서자 아나몰포시스는 대중에게 전해지면서 '마술적 유희'로 사용되었고, 19세기에는 완전히 대중의 시대로 들어오며 형이상학적 내용을 상실하고 일상적 이미지들과 결합하여 대중적 풍경이나 음탕하고 외설적인 장면에 사용되기도 한다.



[그림 4-12] <찰스1세의 초상화>, 1780



[그림 4-13] 작자미상의 18세기 아나몰포시스

그러나 20세기에 들어서면서 인상파, 입체파 등 르네상스적 원근의 환상을 추방하고자 하는 개념이 생겨나며 왜상 역시 잠시 사그러든다. 살바도르 달리와 같은 초현실주의 작가들이 현실과 모순되는 개념을 표현할 때 사용한 이후로, 현대 작가들이 다시 사용하기까지 왜상기법은 유희적 도구로서도 잠시 공백기를 가지게 된다.



[그림 4-14] Salvador Dali, <Insect and Clown>  
<http://anamorphosis.nfshost.com/>

#### 4.1.3 아나몰포시스의 분류

아나몰포시스의 분류는 학자에 따라 명칭과 형식이 조금씩 상이하다. 니세롱은 아나몰포시스의 종류를 1. 특정한 각도에서만 제 모습을 드러내는 단축왜상(optical anamorphosis)([그림 4-9] 참조), 2. 원통, 원뿔, 피라미드와 같이 특수한 모양의 거울에 비춰야 제 모양으로 보이는 반사왜상(catoptrique)([그림 4-15] 참조), 3. 보석이나 프리즘을 이용해 파편처럼 흩어진 영상을 모아 하나의 이미지로 종합하는 굴절왜상(dioptrique)([그림 4-16] 참조)의 세 가지 분류로 나누었다.<sup>139)</sup>

139) 진중권, “놀이와 예술 그리고 상상력,” (서울: 휴머니스트, 2005), pp.134~136 참조



[그림 4-15] 반사왜상의 예  
이스트반 오로츠, <Anamorph with column 2>



[그림 4-16] 굴절왜상의 예  
(니세롱의 아나몰포시스)

그러나 관찰 방식에 따라 분류하면 아나몰포시스는 크게 두 가지 방식으로 나눌 수 있다. 첫째는 주로 지각자의 시점에 기반을 둔 광학적 투시법을 사용하는 것이고, 둘째는 광학 기계를 사용하는 방식이다. 전자는 다시 가속 투시법과 감속 투시법으로 나뉘는데, 가속 투시법은 15-16세기 이탈리아 건축물과 무대 장치에 널리 사용된 것으로, 좁은 공간을 넓게 보이기 위해 거리를 나타내는 평행한 두 직선을 기울어지게 사용하는 기법이다.<sup>140)</sup> 감속 투시법은 이와 반대로 관찰자와 대상의 거리를 단축시키는 작용을 한다. 예를 들어 서로 다른 고도의 평면에 그림을 그려야 하는 경우, 특정 지점에서 보았을 때에는 다른 평면에 분리되어 있던 이미지가 전체적으로 하나의 표준 평면 위에 조화롭게 나타나는 이미지가 되도록 하는 것이다. 이를 위해서는 하나의 고정된 시점에서 표준 평면 위로 보이는 이미지를 정한 다음, 표준 평면에서 실제의 평면으로 상을 투사하여 확대된 크기로 이미지를 그려야 한다. 이렇게 직접적으로 시각 자극을 사용하는 광학적 투시법을 직접적 방식이라 한다면, 광학 기계를 사용하는 방식은 간접적 방식이라고 한다. 이 방식은 원통, 원뿔, 피라미드형의 거울을 사용하여 이 거울에 비춰진 이

140) 이 방식은 트롱프뢰이유(trompe-l'œil)의 기법으로 이해해도 될 듯하다. 아나몰포시스와 트롱프뢰이유가 동일한 기법인지, 다른 기법인지에 대해서는 학자들에 따라서 다양한 의견으로 갈리지만, 본 연구에서는 각각 원근법을 응용한 착시기법이라는 선에서 정리를 하도록 한다.

미지가 제대로 보이도록 평면의 이미지를 각 거울의 반사각과 평면에 부합하도록 왜곡되게 그리는 것이다.<sup>141)</sup>

그러나 20세기에 이르러 실제 공간에 3차원의 입체적 방식을 사용하여 아나몰포시스를 구축할 수 있는 기법이 발전되어 아나몰포시스의 범위가 확장됨에 따라 심복섭은 그의 연구에서 아나몰포시스를 다시 세 가지로 분류한다. 먼저 고정된 시점을 사용하는 광학적 투시법의 아나몰포시스를 단축형 이라하고, 반사형과 굴절형 아나몰포시스를 광학형 안에 포함시키고, 감속 투시법의 확장 가능성을 보아 3차원형으로 따로 정립한다. 이런 방식에 따르면 아나몰포시스의 종류는 단축형, 광학형, 3차원형 이렇게 세 가지로 정리할 수도 있다.<sup>142)</sup>

분류	단축형	광학형	3차원형
특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>특정시점 고정</li> <li>역원근에 따른 수학적 왜곡과 기울이기</li> <li>주로 단일 평면 사용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>반사형: 원통, 원뿔, 피라미드 모양의 거울을 이용하여 평면의 이미지를 반사함</li> <li>굴절형: 프리즘, 보석, 특수 굴절 렌즈를 이용하여 파편이 모이는 원리를 이용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>특정시점 고정</li> <li>실제 공간이나 사물의 입체적인 구조를 이용</li> </ul>
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>현실 평면과 이미지 차원의 중첩</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>이미지는 광학도구의 면적 안에서만 존재</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>현실의 입체 공간과 이미지 차원의 중첩</li> </ul>

[표 4-1] 아나몰포시스의 유형별 특징과 비교

141) 이수균, “왜곡된 원근화법으로써의 아나몰포즈”, pp.110-111 요약

142) 심복섭, “아나몰포즈의 표현특성과 조형적 의미”, p.195



## 4.2 아나몰포시스의 사용자 감성 체험 효과

### 4.2.1 비일상적 체험

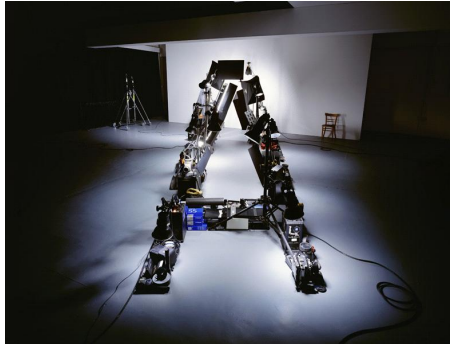
시각적 방법론으로서 아나몰포시스가 가지는 가장 큰 감성 체험의 기대효과로는 허상(虛像)적 차원을 인지하는 것에서 오는 비일상적 체험(non-dailiness)이다. 비일상적 체험은 공간이 연출되는 유형 중 하나로서, 지각자가 이전에 경험해보지 못한 새로운 자극을 경험하게 되는 것을 뜻한다.<sup>143)</sup> 아나몰포시스 작업은 정확히 의도된 지점(vantage point)에 서지 않는 이상 심하게 늘려지거나 왜곡된 이미지를 접하게 되기 때문에 원래의 재현 대상을 추측하기 힘들다. 그러나 의도된 지점에 서서 이미지를 발견하는 순간, 원래 인식하던 현실의 3차원적 환경과는 별개로 매우 평면적인 이미지 상의 차원을 인지하게 되거나([그림 4-17,18] 참조), 원근을 고려한 사실적인 공간감을 내재하고 있는 이미지를 마주하게 되기 때문에([그림 4-19~20] 참조) 마치 ‘부유하는 차원’의 이미지가 현실 공간과 중첩되어 있는 것과 같은 착시를 일으킨다. 즉, 특정 관찰시점에서의 발견이라는 아나몰포시스의 광학적 특성과, 부분적인 이미지를 하나로 통합하여 인지하는 계슈탈트적 조형 심리가 맞물려 새로운 차원의 공간감이 구현되는 것이다.<sup>144)</sup>

---

143) 김미영·문정민, “감성체험을 위한 공간의 어포던스 특성 분석”, pp.94-95

144) 백서영, “인지적 위상공간의 개념으로 분석한 타이포그래피의 공간성 연구”, 한국디자인문화학회지 17, 1 (2011), p.196





[그림 4-17] Dan Tobin Smith, <Annual 2007> for Creative Review Magazine, 2007



[그림 4-18] Dan Tobin Smith, <Letter E>, 2008



[그림 4-19] Edgar Müller, <The Crevasse>, 2008



[그림 4-20] Manfred Stader, <Gourmet festival>, 2011



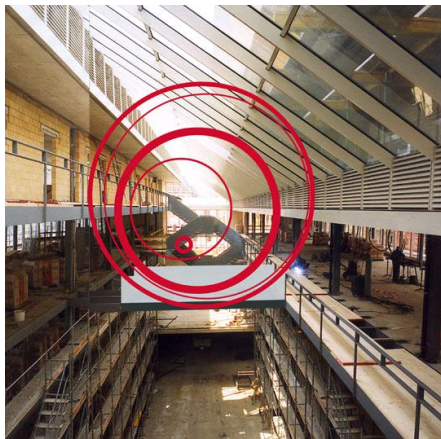
[그림 4-21] Julian Beever의 거리미술



[그림 4-22] Julian Beever의 작업을 반대방향에서 바라보았을 때

거리예술가들의 아나몰포시스가 단축형 아나몰포시스로서 현실적 평면을 토대로 가상의 이미지 차원의 환영을 이끌어낸다면([그림 4-19~20] 참조),

펠리스 바리니(Felice Varini)와 데지레 팔먼(Desiree Palmen)과 같은 작가들은 3차원형(감속 투시법) 아나몰포시스를 사용하여 실제의 3차원 공간을 2차원 조형으로 압축한 것과 같은 체험을 유도한다([그림 4-23~26] 참조). 거리에술가들의 아나몰포시스가 단축형 아나몰포시스로서 현실적 ‘평면’을 토대로 가상의 ‘공간’을 마주하는 것과 같은 느낌을 낸다고 한다면, 펠리스 바리니의 작업은 그 반대로 실제적인 3차원 ‘공간’이 2차원 도형 안에서 ‘평면화’된 것 같은 인상을 받게 한다. 요컨대 단축형이든 3차원형이든 지각자는 아나몰포시스 작업들을 접함에 있어서, 현실의 공간과 시지각으로 인지하는 관념적 공간이 중첩되어 ‘비현실적으로’ 공존하는 것을 발견하게 된다. 이렇게 관념적으로 완성된 이미지의 가상적, 인식적 차원이 현실의 차원과 중첩되어 나타나는 낯설은 공간 경험을 통해 지각자는 비일상적 체험을 하게 된다.



[그림 4-23] 펠리스 바리니,  
〈City-Bernina〉, Zürich, Suisse, 2000



[그림 4-24] 펠리스 바리니, 〈Galerie Les filles  
du calvaire, Bruxelles〉, 2005



[그림 4-25] Desiree Palmen,  
〈camouflage〉, 2004



[그림 4-26] Desiree Palmen,  
〈surveillance camera project〉, 2002

#### 4.2.2 동미학적 감각 체험과 행동 유도성

아나몰포시스의 제작자가 의도한 특정 시점을 관찰자가 찾아내는 찰나의 순간, 관찰자는 시간을 뛰어넘어 제작자가 경험했던 것과 동일한 물리적 시점과 공간을 공유하게 된다. 작업을 설치하며 제작자가 서있던 위치에 관찰자의 물리적 지점이 그대로 겹쳐지게 되는 것이다. 인식할 수 있으나 인식 대상이 실제로 존재하지 않는다는 점에서 아나몰포시스를 환영(illusion)이라고도 할 수 있으나, 아나몰포시스를 구성하는 요소는 조각난 파편, 혹은 뒤틀린 이미지로서 현실에 분명히 존재한다. 다만 그 합이 의도된 대로 짜 맞추어질 때, 파편의 합을 뛰어넘는 하나의 인상(impression)이 창출된다. 이렇게 하나의 완성된 장면으로서의 아나몰포시스 이미지는 왜곡된 형상의 벤티지 포인트를 찾아 스스로 적극적으로 탐색, 이동, 멈춤과 응시를 수행하는 적극적인 관찰자에게만 드러난다. 이러한 아나몰포시스의 작동 원리는 관찰자로 하여금 적절한 시점을 찾아 눈을, 혹은 스스로의 지점을 움직이게 만드는 행동 유도성(affordance)<sup>145)</sup>을 내포하는데, 이러한 방식은 정지된 그림

145) 어포던스(Affordance)는 어떤 행동을 유도한다는 뜻으로 행동유도성이라고도 한다. 뿌리말 어포드(Afford)는 원래 ‘~할 여유가 있다, ~하여도 된다, ~을 공급하다, 산출하다’라는 뜻을 가지고 있으나 보통 사전에 없는 뜻으로 인간 컴퓨터 상호작용, 인지 심리학,

을 모델로 한 전통적 지각과는 달리 움직이는 눈, 즉 현대적인 동감각(動感覺)을 요구한다.<sup>146)</sup> 바로 이러한 아나몰포시스의 특성이 능동적인 경험을 유도하는 현대 시각 미디어의 방식과 궤를 같이 하기 때문에 18세기 이후 쇠퇴했던 아나몰포시스 화법의 이미지나 전시가 현대에 다시 재조명을 받고 있는 요인 중 하나라고 유추해볼 수 있을 것이다.



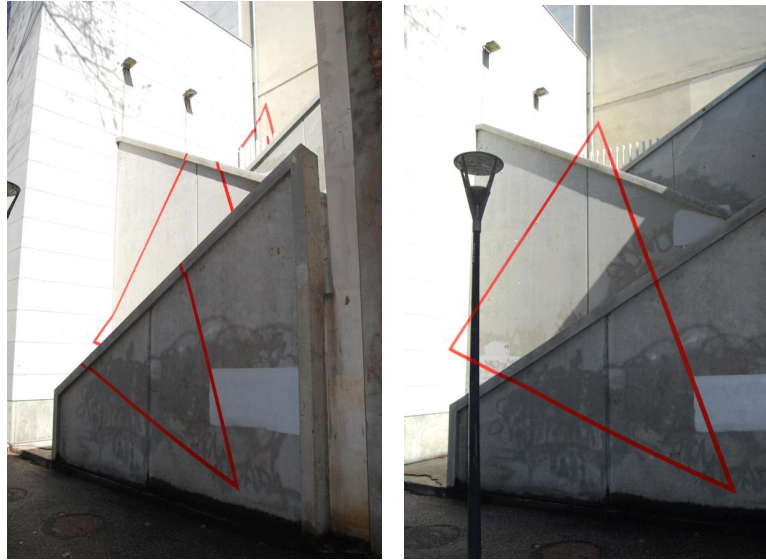
[그림 4-27] ministry of design, leo burnett office 인테리어 프로젝트, 2009

산업 디자인, 인터랙션 디자인, 환경 심리학 그리고 인공지능학 분야에서는 ‘서로 다른 개념을 연결하는 것’이란 뜻으로 쓰이기도 한다. 다시 말해 물건(object)과 생물(organism, 주로 사람) 사이의 특정한 관계에 따라서 제시되는 것이 가능한 사용(uses), 동작(actions), 기능(functions)의 연계 가능성을 의미한다.

임승일, 김성훈, “형태재인이론 기반으로 어포던스적 속성이 시각적 요소와 사용자 경험에 미치는 영향에 관한 연구,” 한국디지털디자인협의회 Conference (한국디지털디자인협의회, 2013/4), p.121

146) 진중권, “놀이와 예술 그리고 상상력”, p.141

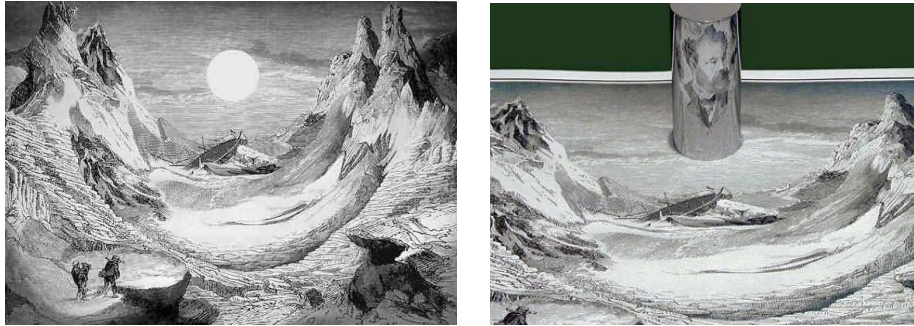




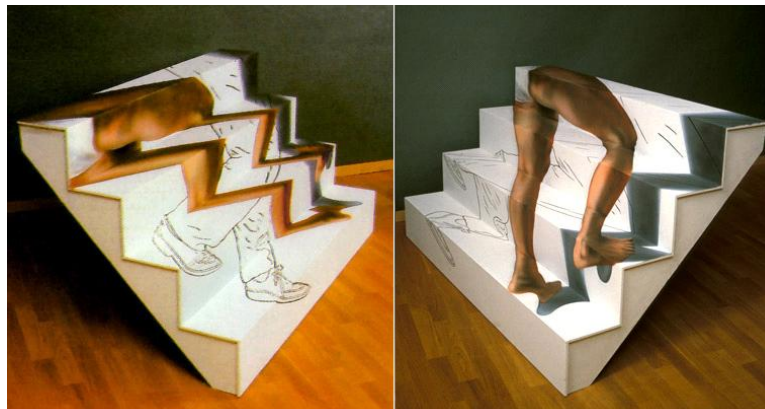
[그림 4-28] paper donut, 〈Vigilance Ecarlate〉

#### 4.2.3 장면화와 직관적 인식 체험

아나몰포시스에서 이러한 행동 유도성과 그로 인한 동미학적 감각체험이 가능한 이유는 아나몰포시스가 가진 장면화(scene)의 직관성 때문이라고 볼 수 있다. 아나몰포시스의 가장 본질적인 특징 중 하나는 하나의 이미지 속에 두개 이상의 다른 이미지, 혹은 메시지들이 숨어있다는 것이다. 관람자의 시각이 변화됨에 따라 - 동미학적 체험이 이루어지는 부분 - 일그러지거나 분산된 조각으로 지각되던 처음의 이미지가 사라지고 완성된 형태의 두 번째의 이미지가 나타나는 - 이미지가 완성되는 과정을 직관적으로 인지할 수 있다. 이 순간이 바로 장면화의 순간이다 - 것이 아나몰포시스의 가장 본질적인 메커니즘이라고 할 수 있다. 그리고 현대의 숙련된 아나몰포시스 아티스트들 중 이스트반 오로츠(Istvan Orosz)와 같은 경우는 광학 기계와 아나몰포시스의 설치 기법을 통해 두 개의 이미지가 각각 완성된 장면으로 존재하는 아나몰포시스를 그려내기도 한다.([그림 4-29,30] 참조)



[그림 4-29] 이스트반 오로츠, 〈Mysterious Island〉, 〈Homage to Jules Verne〉  
산봉우리들을 묘사하는 그림의 태양부분에 원통형 거울을 설치하면 쥘 베른의 초상이 나타난다.



[그림 4-30] 이스트반 오로츠, 〈Staircase3〉, 시점의 변화에 따라 계단을 내려가는 사람의 라인드로잉/ 올라가는 사람의 채색드로잉이 보인다.

즉 두 개의 이미지가 서로 포개져 공존하지만, 각각 다른 차원을 토대로 존재하기 때문에 시점의 변화에 따라 각각의 이미지는 순간적으로 완성되어 시야 안에 연출된다. 완성된 ‘장면’은 철저히 지각자의 시점을 토대로 계산된 것이기에 지각자는 직관적으로 자신이 이미지의 해답을 찾았음을 깨닫게 된다. 이러한 장면성을 발견하는 시점이 아나몰포시스를 직관적으로 경험하게 되는 시각적 각성의 순간이다. 즉 시점을 찾기 전의 모호한 이미지가 하나의 장면, 혹은 연출된 이미지로 연결되는 과정과 직관적 체험은 서로를 전제조건으로 하며 지각자의 인식 속에서 상호작용한다고 볼 수 있다.

#### 4.2.4 개인적 체험을 통한 장소성의 1차적 특성 부여

아나몰포시스가 가지는 마지막 감성 체험의 효과는 지각자와 아나몰포시스가 설치되는 장소 그 자체와 관련 있다. 위에서 언급한 아나몰포시스의 감성 체험적 효과는 공간에 아나몰포시스가 설치됨으로써 공간에 대한 지각자의 장소 경험 요소를 변화시킨다고 볼 수 있다. 이 때, 장소 경험은 장소 자체의 성격, 특징과 관련된 효과구조, 즉 경험유발 요소와 그 공간을 경험하는 인간의 경험구조, 즉 경험을 수용하는 측면, 이 두 가지 차원을 바탕으로 연구될 수 있다. 공간의 성격이 인간에게 어떻게 지각, 인지되며, 그 안에서 전개되는 다양한 가능성의 측면에서 장소의 효과구조가 인간의 경험구조와 맺게 되는 관계를 아나몰포시스를 통해서 볼 수 있다. 미학자 띠에리 드 뒤브(Thierry de Duve)는 장소(place)에 대해 현장이라는 위치로 인한 정황을 지닌 자리로 풀이한다.<sup>147)</sup> 즉 ‘정황’을 가진 ‘자리’라는 그의 견해 역시 장소가 ‘개인화된 경험’을 투영되는 특정 공간이라는 인문 지리학적 관점과 맥을 같이함을 볼 수 있다. 공간(space)이 객관적이고 물리적인 환경이라 할 때, 장소란 다른 공간과는 구별되는 독특한 특성을 가지는 개인화된 공간인 것이다.<sup>148)</sup>

이런 점에서 아나몰포시스는 사용자와 공간 사이에 위에서 언급한 공간-개인 간 상호작용, 즉 장소성의 전제조건이 발생하도록 하는 효과적인 매체라고 볼 수 있다. 공간이 사용자에 의해 개인적으로 ‘경험’되는 과정을 거치며 정체성을 형성하면서 획득되는 것을 장소성이라 볼 수 있기에, 아나몰포시스라는 시각적 장치가 물리적 공간에 영향을 미치며 사용자-공간의 관계를 변화시키고 장소성을 형성할 수 있는 효과적인 도구로 사용될 수 있는 근거가 여기 있는 것이다.

---

147) 철학 아카데미, 공간과 도시의 의미들, (서울: 소명출판), p.77

148) Ibid., p.163

일상의 공간이 사용자의 적극적 개입과 체험, 즉 능동적인 참여를 불러일으키는 장으로 변화된 가장 대표적인 예는 거리미술로 적용된 아나몰포시스 일 것이다. 거대한 스케일로 적용된 아나몰포시스는 일상성을 벗어난 공간에서 솟아나는 낯설은 이미지를 통해 장면적인 인상을 연출하여 사용자로 하여금 적극적인 관찰행위를 하게 유도할 뿐 아니라, 나아가 아나몰포시스 이미지에 ‘포함’되는 일부로서 다른 지각자에게 보여지고 싶은 욕구를 불러일으킨다. 아나몰포시스 작업이 주로 사진의 형태로 공유되는 이유 중 하나는 상당수의 아나몰포시스가 카메라와 같은 광학 도구를 사용하여 관찰 가능한 것 이외에도, 아나몰포시스를 발견한 순간이나 참여자로 말미암은 이미지의 완성된 순간을 다른 이들과 공유하고 싶은 본성에 호소하기 때문이라 볼 수 있다.

이렇게 일상의 공간을 토대로 형성된 또 다른 차원의 공간에 귀속되었던 경험은 공간에 대한 사용자의 개인화된 체험을 만들어낸다. 이러한 맥락에서 이러한 거리미술의 아나몰포시스는 사용자와 공간의 상호작용, 즉 사적인 관계가 생겨나게 하는 효과적인 단초로 역할한다고 볼 수 있다.



[그림 4-31] Franck Maurence, France, 1998





[그림 4-32] Manfred Stader, <A new pool in Lodz>, 폴란드, 2011



[그림 4-33] 줄리안 비버,  
<About to meet Mr Newt>



[그림 4-34] 줄리안 비버,  
<Oh crumbs!>

그러나 아나몰포시스를 통해 개인적 경험을 유도하는 것만으로 해당 공간의 장소성이나 장소 이미지를 형성한다고 볼 수는 없다. 개인의 사적인 경험이 누적된다 하더라도, 이 개인적인 경험이 해당 장소의 정체성과 얼마나 부합하는지, 혹은 아나몰포시스의 이미지나 메시지에 투영된 컨셉이 장소 이미지를 반영하고 있는지는 별개의 문제이기 때문이다. 예를 들어 위의 [그림 4-31~34]을 비롯한 많은 거리미술의 아나몰포시스는 개인적인 체험이 해당 공간에서 유도되도록 하는 훌륭한 사례라고 볼 수 있지만, 과연 그러한 거리미술의 이미지와 개인의 체험이 해당 장소의 장소 이미지를 형성하거나 조정하는 것에 적절하게 역할 하는지에 대해서는 제고할 필요성이 있다.

즉 시각적 방법론으로서 아나몰포시스가 가지는 효과 중 직접적으로 장소성과 관련된 것은 개인화된 체험을 유도한다는 것, 그리고 이러한 유도와 해당 공간에서의 머무름을 통해 장소성의 1차적 특성을 부여한다는 것으로 정리할 수 있다. 따라서 이러한 장소적인 특성과 함께 다양한 감성 체험 요소를 유도할 수 있는 아나몰포시스라는 효과적인 방법을 통해 장소의 이미지를 구현하는 것은 디자이너들에게 부여되는 또 다른 차원의 과제이다. 즉, 그래픽 장소 아이콘으로서 아나몰포시스를 활용하는 것은 새로운 차원의 문제로서, 다음 장에서는 기존 아나몰포시스 작업의 선행 사례를 분석함으로써 그래픽 장소 아이콘을 위한 방법론으로서의 가능성을 분석하고자 한다.

### 4.3 그래픽 장소 아이콘으로서의 아나몰포시스

이번 장에서는 아나몰포시스가 ‘그래픽 장소 아이콘’을 위한 적절한 방법론임을 고찰하기 위해, 기존 아나몰포시스 작업들을 그래픽 장소 아이콘의 분석 프레임을 통해 분석해보고자 한다. 이를 위해 앞의 장에서 제안했던 그래픽 장소 아이콘 분석 프레임을 아나몰포시스의 작동 프레임에 투영하여 선행 사례들을 분석함으로써 기존 아나몰포시스 작업들이 가지는 그래픽 장소 아이콘으로서의 한계성과 그 취약점을 분석하고자 한다. 나아가 그래픽 장소 아이콘의 방법론으로서 아나몰포시스가 효과적으로 사용되어지기 위해 필요한 요소들을 살펴보고자 한다.

#### 4.3.1 Preventable Project

아나몰포시스의 장소 특징성과 행동유도성, 그리고 비일상성에서 오는 시각적 유희 효과 때문에, 아나몰포시스는 순수예술 분야 외에도 다양한 광고, 경험 디자인, 마케팅, 공공 그래픽의 도구로 재조명되고 있다. 그러나 위에서 언급된 독특한 체험 효과에만 치중한 나머지 장소의 정체성과 장기적인 영향을 함께 고려하지 않은 아나몰포시스 그래픽은 즉각적인 경험만을 강조하는 단기적 설치에 그칠 가능성도 수반한다. 즉 경험이 반복됨에 따라 흥미를 잃게 되는 광고의 경우나, 혹은 지나친 자극으로 예상하지 못한 시각자의 혼란을 유발하는 경우가 생기기도 한다. 예를 들어 2010년 캐나다 밴쿠버의 한 단체는 학기 초 증가하는 아동보호구역의 교통사고 발생률을 줄이기 위해 아나몰포시스 기법을 사용하여 공을 쥌는 소녀의 이미지를 도로 한복판에 설치했다.<sup>149)</sup>

---

149) <http://preventable.ca/shifting-attitudes-with-illusions>



[그림 4-35] 단체 <Preventable>에서 설치한 과속 방지 아나몰포시스 이미지



[그림 4-36] 위 이미지의 시간적 변화

이 단체는 자동차 운전자의 시야를 기준으로, 운전자가 일정 시점에 접근했을 때 소녀가 공을 줍기 위해 도로 한 가운데로 뛰어드는 이미지가 입체적으로 보이는 효과가 나타나는 아나몰포시스 이미지를 사용하여 학교 주변에서의 과속을 방지하고자 했다. 그러나 많은 수의 사람들이 아나몰포시스로 구현되는 이미지의 소녀와 실제 어린아이를 혼동할 경우 더 큰 위험을 초래할 것이라는 우려를 나타내었고 해당 작업은 2주 후에 철회되었다. 단체 입장에서는 이 장치는 상당히 먼 거리에서는 비율에 맞는 이미지로 보였다가, 차량이 접근함에 따라 이미지가 점점 왜곡되기 때문에 실제 소녀와 이미지를 혼동할 우려는 생각보다 심각하지 않다고 주장했다.

그러나 이러한 혼돈스러운 상황의 위험성을 차치하더라도, 비일상적인 이미지가 말초적인 각성만을 위하여 반복적으로 제시될 때 과연 그 유효성을 일관적으로 유지할 수 있을지에 대한 의문이 있다. 즉 해당 프로젝트의 아나몰포시스

는 그래픽 장소 아이콘 분석 프레임의 요소에 비추어보았을 때, 소녀의 사실적인 이미지를 통해 특정 거리에 있는 운전자의 시야를 단번에 사로잡고, 하나의 충격적인 장면을 연출하여 실제로 자동차의 주행 속도를 늦추게 하는 것에는 성공한 프로젝트일 수 있다. 그러나 성공적인 아나몰포시스라고 해서 해당 장소의 이미지를 새로 형성하거나 조정하는 것으로 이어지는 것은 아니다. 해당 프로젝트가 2주간의 짧은 기간 동안 설치되었다는 제약점도 있지만, 그래픽 장소 아이콘의 맥락에서 그것보다 중요한 것은 이 프로젝트가 장소의 정체성을 투영하기보다는 기능적 사인의 역할에 그치고 있다는 점이다. 이 이미지는 해당 장소 근처에 제시된 이미지의 소녀와 비슷한 포레의 아이들이 많이 뛰어놀 수 있다는 간접적인 메시지를 주고 있다고 해석되는 것을 목표로 하고 있으며, 이러한 단순한 정보의 전달은 장소의 정체성을 온전히 전달하고 있다고 보기에는 무리가 있다. 따라서 이 경우의 아나몰포시스는 그래픽 장소 아이콘으로서 적절히 역할한다고 보기에는 다소 미흡한 점이 있으며, 이를 연구자가 앞서 제안한 그래픽 장소 아이콘의 분석 프레임이 도입하여 분석하면 다음의 [표 4-2]과 같다고 할 수 있다.

아나몰포시스 작업의 그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성 분석		
인지 순서	분석 기준	그래픽 장소 아이콘의 적용 요소
감각 (sensation)	그래픽 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>사실적인 위치에 설치된 사실적인 크기, 색감의 소녀 이미지</li> </ul>
지각 (perception)	조형원리	<ul style="list-style-type: none"> <li>시야 - 소녀의 이미지는 도로와 분명한 구분을 이루고 있으며 특정 거리에서 운전자의 시야에 쉽게 들어오는 위치에 설치되어 있다.</li> <li>운동의 감지, 시간적 연속 - 공을 잡고 있는 소녀의 포즈에 의해 착시적인 운동의 감지가 이루어지고 거리의 근접에 따라 아나몰포시스의 변화가 이루어진다.</li> </ul>
경험 (experience)	감성 체험 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>상징성 - 해당 도로에서 일어날 수 있는 위험요소와 가능성을 극적으로 상징한다.</li> <li>비일상적 체험 - 비일상적인 사고의 순간을 재</li> </ul>

		<p>현한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 장면성 - 사고의 장면을 재현한다.</li> <li>• 감각적 체험 - 시각적으로 도로 위에 뛰어 들어온 소녀의 이미지를 입체적으로 접하게 된다.</li> </ul>
평가1 (evaluation)	가치와 의미 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기능성 - 해당 위치는 스쿨존으로서, 이미지의 소녀와 비슷한 또래들이 뛰어논다는 간접적인 메시지를 전달하는 기능을 한다.</li> <li>• 정서성 - 교통사고의 위험에 대한 경각심을 불러 일으킨다.</li> </ul>
평가2 (evaluation)	장소 이미지 측면	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 해당 장소(학교 주변)에서 일어날 수 있는 사고의 잠재적인 위험을 일깨우지만 전반적인 장소의 이미지를 크게 변화하지는 못한다.</li> </ul>

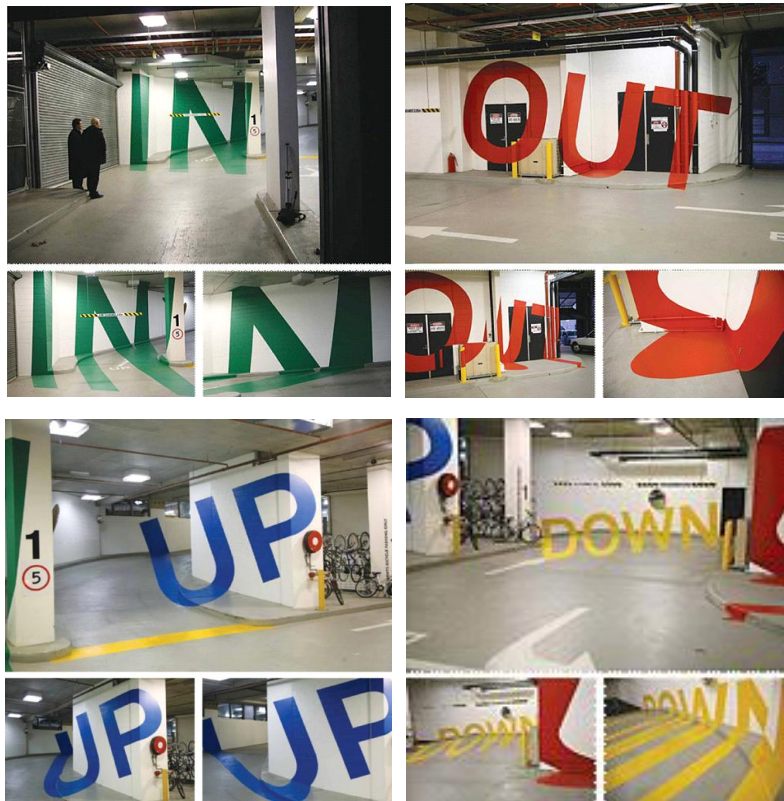
[표 4-2] Preventable 아나몰포시스의 그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성 분석

#### 4.3.2 Eureka Carpark Wall Graphics

아나몰포시스의 동감각적 체험과 행동 유도성의 효과를 살린 사례 중 가장 유명한 작업은 악셀 피모엘러(Axel Peemoeller)가 디자인한 유레카 타워의 주차장 방향안내 사인이다.<sup>150)</sup> 이 작업은 주차장 안에서 위·아래층, 그리고 출입구로 향하는 방향 지시 사인을 기존 작업들과는 달리 매우 거대한 타이포그래피를 아나몰포시스 기법을 사용하여 주차장의 벽면, 천장, 바닥면에 설치한 작업이다. 해당 작업이 사인 디자인과 환경 그래픽의 관점에서 호평을 받은 이유는 먼저, 아나몰포시스의 장면성을 십분 활용하여 차량에 탑승한 지각자가 제대로 된 방향과 지점에 진입했을 때 찾고자 하는 방향의 시야에 들어오는 정면 자체에 방향사인을 설치함으로써 길찾기의 혼돈을 크게 줄였을 뿐만 아니라, 아나몰포시스의 변화과정을 체험함으로 말미암아 흥미 요소를 창출했기 때문이다. 기존 사인들이 벽의 일부나 도로의 일부에 표기되어 사인물을 찾는 수고가 필요했다면, 이 작업은 해당 방향에 거대하게 설치됨으로써, 또한 정확한 지점에서 바라보아야만 완성되는 아나몰포시스의 특징으로 인해서 운전자가 선택한 방향에 확신을 가질 수 있도록 돕는

150) 디자인 회사는 emerystudio였다. <http://segd.org/content/eureka-carpark>

다. 둘째로 해당 사인은 주변 환경과 쉽게 분리되는 고채도의 색상을 사용함으로써 가시성을 높인다. 마지막으로, 사인을 경험하는 지각자는 벤티지 포인트를 동적으로 지나침으로 말미암아 타이포그래피가 만드는 인식적 2차원 평면이 생성되었다 소멸되는 과정을 경험하게 된다. 이는 동미학적 시각 체험에서 발생하는 흥미 요소로서, 본 작업이 설치된 환경을 심분 활용한 결과이다. 이러한 요인들이 환경 그래픽으로서 해당 작업이 세계적인 호평을 받은 이유라 볼 수 있다.



[그림 4-37] Axel Peemoeller, 유레카 타워 주차장 방향안내, 멜버른, 호주, 2007

그러나 그래픽 장소 아이콘의 관점에서 바라보았을 때, 해당 작업은 앞서 분석한 Preventable 프로젝트보다 진일보했다고 볼 수는 있음에도 불구하고, 전형적인 그래픽 장소 아이콘의 표본으로 사용되기에는 무리가 있다. 해당



작업이 성공적일 수 있었던 가장 큰 이유는 매우 심플한 단어와 컬러의 조합을 사용했다는 것인데, 바로 이 부분이 아나몰포시스 기법과 사인 그래픽이 접하는 분야 중 ‘매우 운이 좋은’ 케이스라 볼 수 있기 때문이다. 예를 들어 대부분의 사인 그래픽은 두 단어 이상의 텍스트를 포함한다. 또한 해당 작업과 같이 ‘실내’ 환경에서 운전자가 지각하는 환경이 아닌 곳, 예를 들어 외부환경, 복수 차선 도로, 혹은 보행자와 운전자와 같이 다양한 상태의 지각자가 혼재하는 장소에서는 아나몰포시스 사인을 통해 방향과 위치를 안내하는 인포 그래픽(info graphic)을 설치하는 것이 물리적으로 매우 어려워진다. 이러한 환경적 제약조건들은 사인 그래픽 뿐 아니라 그래픽 장소 아이콘의 설치에서도 동일하게 고려되어야 하는 조항들이다. 무엇보다도 해당 작업의 그래픽은 유레카 타워의 고유함을 나타내고 있다고 볼 수 없다. 물론, 해당 작업의 설치 자체만으로도 유레카 타워는 고유의 평판과 인지도를 얻는다. 그러나 시각적 차원에서 해당 작업의 그래픽 요소에 유레카 타워의 고유한 장소 정체성이나 장소감이 포함되어있다고 보기는 어렵다. 즉, 이 작업을 통해 획득되는 해당 장소의 독특한 장소감은 이러한 아나몰포시스 방법론을 통한 사인 그래픽 작업이 오직 이 장소에만, 그리고 최초로 설치되었기에 얻어지는 결과적인 산물이라 볼 수 있다. 만일 동일한 기법의 사인 그래픽이 다른 실내 주차장이나 실내 환경에 반복되어 쓰여진다면 해당 작업으로 말미암은 유레카 타워의 독특한 장소 정체성은 희석될 수밖에 없다. 이 작업에 나타난 이러한 한계점은 그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성을 분석한 다음 표를 통해서도 볼 수 있다.

아나몰포시스 작업의 그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성 분석		
인지 순서	분석 기준	그래픽 장소 아이콘의 적용 요소
감각 (sensation)	그래픽 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>고채도의 색상, 비일상적인 거대한 크기, 단순한 형태의 고딕 서체를 사용한 타이포그래피</li> </ul>
지각	조형원리	<ul style="list-style-type: none"> <li>특이성, 형태의 단순성 - 비일상적인 크기의 문</li> </ul>



(perception)		<p>자들은 크기 자체에서 특이성을 가지며, 단순한 고딕체의 서체와 짧은 단어의 사용으로 단순성을 띤다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 접합의 분명함, 시야 - 사인 문자들은 주차장의 배경색과 대조를 이루는 고채도로서, 특정 지점을 지나치는 운전자의 시야에 쉽게 들어온다.</li> <li>• 이름과 의미 - 문자에 내포된 의미가 불필요한 이미지를 대신하며 강력을 의미를 전달한다.</li> </ul>
경험 (experience)	감성 체험 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 비일상적 체험 - 해당 사인은 크기뿐만이 아니라 인지적인 2차원 평면을 구성함으로써 방향을 직접적으로 지시한다. 이는 가공의 평면을 제시한다는 것에 있어서 비일상적이다.</li> <li>• 장면성, 감각적 체험 - 시각적으로 인지하는 문자의 일시적 완성과 연속하는 왜곡된 형상은 각각자의 감각적 체험을 통해 이루어지는 인상적인 장면이다.</li> </ul>
평가1 (evaluation)	가치와 의미 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 차별성 - 고유한 디자인의 사인 시스템으로 차별성을 이룬다.</li> <li>• 기능성 - 직관적인 경험을 통해 기존의 사인물보다 훨씬 편리한 길찾기를 안내한다.</li> </ul>
평가2 (evaluation)	장소 이미지 측면	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 독창적이고 지속적인 아나몰포시스 설치로 인해 해당 장소의 랜드마크적인 역할을 한다. 이 조건이 충족되는 한 독특한 장소 이미지를 형성한다고 볼 수 있다.</li> </ul>

[표 4-3] Eureka Carpark Wall Graphics 아나몰포시스의 그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성 분석

### 4.3.3 Durham Project

2006년 9월 북부 캐롤라이나의 더럼(Durham) 지역에서 시행된 더럼 프로젝트(Durham project)는 지역예술문화 프로젝트를 도모하기 위한 더럼 지역 구성원들의 주도로 이루어진 사업으로, 사진작가인 조르주 루스<sup>151)</sup>를 초

151) 조르주 루스(Georges Rousse)는 버려진 공간 혹은 철거 직전의 건물에 착시 기법의 일종인 아나몰포시스 기법을 사용한 조각이나 회화 작업을 설치한 뒤 사진 기록을 남기는

청하여 지역 곳곳에 아나몰포시스 작업을 설치한 프로젝트이다. 프로젝트를 위해 구성원으로부터 초청을 받은 루스가 작업을 위하여 마을에 도착하기 전에 이미 200여명의 자원봉사자와 개인과 지역사업자들이 후원한 40,000 달러의 자금이 준비되어 있었다. 이러한 대규모 스케일의 기획이 공적 기관의 주도나 지원금 없이 순수하게 지역 구성원들의 자발적인 참여로서 이루어졌다는 측면에서 더럼 프로젝트는 지역규모 공공디자인 사업의 혁신적인 표본으로 여겨진다.<sup>152)</sup>

프로젝트를 위해 마을 주민들은 자발적으로 루스의 아나몰포시스 설치 작업에 참여를 하였고, 이는 자연스럽게 마을의 철거 예정이었던 건물과 창고가 지역주민들의 공동 작업장으로 탈바꿈되는 결과를 가져왔다. 작업이 끝난 이후 루스와 주민들이 함께 했던 공동작업의 공간은 자연스럽게 전시 공간으로 변모되어 지역주민들에게 무료로 공개, 2006년 9월 4일부터 26일까지 전시되었고, 5000명이 넘는 마을 구성원들이 본인 혹은 이웃이 참여했던 작품을 보기 위해 해당 공간에 모여들었다. 이는 곧 철거 대상이었던 ‘버려진 공간’이 아나몰포시스의 이미지, 그리고 작가와 주민이 이미지를 공동 생산하는 과정을 통해 의미화가 진행되어, 공동의 화제를 담은 장소로 장소의 정체성이 변화했음을 의미한다. 더불어 이 프로젝트를 통해 지각자 혹은 관찰자에서 불과하던 주체(마을주민)가 능동적인 계획가 혹은 적극적인 관찰자, 참여자, 생산자로 변화될 수 있음도 살펴볼 수 있다.

---

설치예술가 겸 사진작가이다. 사진 작품 속에 설치된 그의 아나몰포시스 작업은 카메라의 렌즈를 통한 단일 시점과 여러 명의 자원봉사자들이 일궈낸 노력으로 매우 정밀한 지각적 중첩을 이룬다. 아나몰포시스 작업이 설치된 공간은 정확한 관찰 시점을 찾아내었을 때 2차원과 3차원이 교차하며 지각자에게 ‘평면과 입체’ ‘환영과 실제’을 동시에 느끼게 하는 흥미로운 경험을 선사한다. 이러한 2차원과 3차원 혹은 환영과 실제가 혼재된 느낌은 관람자의 시선을 집중시키고, 작품을 통해 자연스럽게 명상의 시간으로 이어진다.

152) Durham project 공식 웹사이트 Bending Space.  
<http://www.rousseprojectdurham.com/>



[그림 4-38] Liberty warehouse에서 작업 중인 루소, 주민들과 완성작



[그림 4-39] Baldwin building에서 작업 중인 주민들과 완성작

아나몰포시스 이미지가 설치된 Liberty warehouse, Bargain furniture, Baldwin building, Chesterfield building 등은 자연스럽게 전시를 위한 랜드마크가 되었다. 그리고 이 지점들이 표기된 지도와 함께 전시회 포스터가

만들어졌고([그림 4-40] 참조), 해당 공간들을 중심으로 관람 구역(districts)이 형성되었다.



[그림 4-40] 더럼 프로젝트 전시회 안내 포스터. 아나몰포시스가 설치된 곳들의 지도가 있다.

요컨대 공동 작업에서 이루어진 구성원 참여의 과정이 기본 도형을 기반으로 한 이미지에 의미를 부여하고, 이렇게 의미가 부여된 이미지는 해당 장소를 랜드마크화함으로써 철거 직전의 건물을 전시장으로 바꾸는 결과를 가져왔다. 즉 비활성화 공간을 활성화시키고, 마을 구성원 사이에 공유되는 지점을 창출함으로써 새로운 장소성이 형성될 수 있는 지점을 마련한 것이다. 이는 아나몰포시스가 적용된 사례 중, 가장 적극적으로 ‘공간’이 ‘장소’로 변환된 창의적인 사례로 볼 수 있다. 이러한 일련의 과정을 통해 더럼은 평범한 지방 소도시에서 예술적인 운동이 자치적으로 성공을 거둔 도시로 거듭나게 되었다.

그러나 이 프로젝트의 한계점은 각 아나몰포시스 이미지의 생산 과정에는 지역 주민들이 적극적으로 참여하였으나, 이미지의 원형 자체는 조르주 루스의 시그니춰라고 할 수 있는 기본적인 도형이 사용되었다는 데 있다고 볼 수 있다. 즉, 해당 작업의 그래픽 요소와 조형원리는 장소의 정체성으로부터

영향을 받았거나 정체성을 투영한다기보다는, 루스의 기본 작업 스타일인 심플한 기하학적 도형과 강렬한 색채의 사용이라는 연장선에 있다고 볼 수 있다.([그림 4-41, 42] 참조)



[그림 4-41] George Rousse, <San Quilico>, Corsica, 프랑스, 2009



[그림 4-42] George Rousse, <Casablanca>, 독일, 2003

따라서 더럼 프로젝트는 그래픽 요소와 조형원리를 통해 장소 이미지를 구현했다기보다는 작품 이미지가 만들어지는 과정 자체에서 지역 주민의 협동을 토대로 장소성을 획득한 사례로 볼 수 있다. 이러한 과정은 공공의 작업을 완성하고 장소 아이콘을 구축하는 과정에서 매우 의미있는 요소로 볼 수 있지만, 그래픽 장소 아이콘의 요건을 총체적으로 모두 충족시킨다고는 볼 수 없다. 해당 아나몰포시스의 작업의 그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성은 다음의 표와 같이 분석될 수 있다.

아나몰포시스 작업의 그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성 분석		
인지 순서	분석 기준	그래픽 장소 아이콘의 적용 요소
감각 (sensation)	그래픽 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>단순한 기하학 형태와 강렬한 색상의 도형 이미지.</li> </ul>
지각	조형원리	<ul style="list-style-type: none"> <li>형태의 단순성 - 단순한 기하학 형태가 복잡한</li> </ul>

(perception)		건물과 공간 내부의 구조 위에 레이어(layer)처럼 존재하는 것처럼 보인다.
경험 (experience)	감성 체험 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 비일상적 체험 - 단순한 형태는 가공의 레이어를 형성하기도 하며 비일상적 평면을 만들어낸다. 또한 폐육과 폐건물이었던 공간이 극적으로 밝은 색채와 기하학적 도형을 갖추며 공간에 대한 인상이 극적으로 변화하게 된다. (폐건물의 갤러리화)</li> <li>• 장면성 - 매우 복잡한 3차원적 공간이 단순 기하의 평면적 이미지로 장면화된다.</li> <li>• 감각적 체험 - 아나몰포시스 이미지의 시각적 체험은 기존 건물과 이미지로 덮인 부분이 이루는 질감의 대비를 포함한다. 즉 촉각적 감각을 이끌어낸다.</li> </ul>
평가1 (evaluation) (개인적 측면)	가치와 의미 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정체성, 정서성 - 버려진 공간에 지역주민들의 협동 작업을 통해 창조된 이미지는 공공의 노력이 쌓여져 이루어진 랜드마크로서의 의미를 획득하고 지역 공공의 정체성을 대변한다. 또한 버려진 공간이 활성화되는 변화를 일으킨다.</li> </ul>
평가2 (evaluation)	장소 이미지 측면	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 장소 이미지가 그래픽에 투영되지는 않았으나, 가치와 의미 요소가 공적인 성격을 띠기 때문에 공공의 랜드마크로서 장소 정체성을 띄게 된다.</li> </ul>

[표 4-4] Durham project 아나몰포시스의  
그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성 분석

지금까지 기존 아나몰포시스 작업들을 그래픽 장소 아이콘의 분석 프레임에 대입하여, 기존 작업들이 그래픽 장소 아이콘으로서 가지는 유효성을 분석하였다. 분석의 결과, 기존 아나몰포시스 작업들에서 하나의 공통점을 도출할 수 있었다. 이는 아나몰포시스가 거의 모든 사례에서 그래픽 요소와 조형원리에서 이끌어낼 수 있는 효과에 감성 체험 요소를 극대화한다는 것이다. Preventable Project, Eureka Carpark Wall Graphics, 그리고 Durham Project의 경우 모두 지각자가 느끼는 비일상성, 동미학적 감각 체험, 행동유도성, 장면화와 직관적 인식의 체험, 개인의 참여를 유도하는 특

성은 여타의 시각적 방법론과 비교했을 때 월등히 뛰어났다고 볼 수 있다.

그러나 위의 사례들에서 볼 수 있었던 아나몰포시스의 취약점은, 아나몰포시스를 제작하는 제작자나 디자이너가 아나몰포시스에서 이끌어낼 수 있는 이러한 감성 체험의 효과에 집중한 나머지, 다른 장소적 맥락이나 정체성의 도출보다 감각적인 체험만을 중시하는 그래픽 도구로서 아나몰포시스를 사용한 점이라 볼 수 있다. 이는 아나몰포시스의 장점인 감성 체험 효과들이 너무나 우세한 유혹으로 작동하는 바람에, 역으로 아나몰포시스 기법의 대상인 그래픽 디자인 자체에 장소의 정체성을 적절하게 담는 노력이 부족했음을 보여준다. 즉, 현재까지 아나몰포시스가 장소 정체성을 위한 그래픽 방법론으로 진지하게 고려되지 않아온 이유를 보여주는 것이기도 하다. 요컨대, 장소 경험을 효과적으로 유도할 수 있는 감성 체험 요소를 갖춘 효율적인 방법론임에도 불구하고, 그 감성 체험 효과가 너무 두드러진 탓에 많은 이들이 그래픽 장소 아이콘을 위한 도구로 아나몰포시스를 활용하는 것을 등한시해온 것이다.

여기에서 그래픽 장소 아이콘을 위한 방법론으로서의 아나몰포시스 유효성에 대한 결론을 도출하자면, 아나몰포시스는 설치되는 공간과 지각자의 ‘상호교류’적인 관계를 전제로 하는 시각 방법론이기 때문에, 그래픽 장소 아이콘으로 쓰이기 위해서는 무엇보다도 아나몰포시스가 제시되는 장소의 맥락과 정체성을 우선적으로 고려해야 한다는 것이다. 아나몰포시스의 적용 방식과 공간 맥락, 그리고 지각자의 감성 체험에 대한 종합적인 고려가 뒷받침되어야만 장소의 정체성과 장소 이미지를 적절하게 전달하는 그래픽 장소 아이콘으로서 영향을 미칠 수 있기 때문이다. 즉, 아나몰포시스의 그래픽 요소의 결정에서부터, 적용되는 조형원리, 감성 체험 요소의 활용 과정 모두에 아나몰포시스를 인지하는 과정에서 지각자가 가지게 되는 시각적 유희와 각성의 특징뿐만 아니라, 장소의 정체성을 이해할 수 있는 메시지를 함께 투영해야 한다. 이러한 단계가 선행된 아나몰포시스 작업만이 그래픽 장소

아이콘으로서 장소의 가치와 의미 요소를 적절하게 전달할 수 있으며, 그에 따라 장소 이미지의 형성과 조정에도 효과적으로 활용될 수 있을 것이다.



## 5. 아나몰포시스 장소 아이콘 개발

### 5.1 아나몰포시스 장소 아이콘 개발 프로세스

### 5.2 관악 캠퍼스 공간 구성 맥락

### 5.3 장소 이미지 구성요소에 따른 분석

#### 5.3.1 통로 paths

#### 5.3.2 가장자리 edges

#### 5.3.3 구역 districts

#### 5.3.4 결절지 nodes

#### 5.3.5 랜드마크 landmarks

### 5.4 연구의 대상지점 선정과 근거

### 5.5 대상지점의 장소 정체성 도출

### 5.6 그래픽 아이콘 디자인

#### 5.6.1 세부 대상지 1의 그래픽 아이콘 도출

#### 5.6.2 세부 대상지 2의 그래픽 아이콘 도출

### 5.7 아나몰포시스 장소 아이콘 제안 및 분석

#### 5.7.1 세부 대상지 1의 그래픽 장소 아이콘

#### 5.7.2 세부 대상지 2의 그래픽 장소 아이콘

## 5. 아나몰포시스 장소 아이콘 개발

### 5.1 아나몰포시스 장소 아이콘 개발 프로세스

본 연구는 지금까지 장소성과 시각 경험의 상관관계에 대하여 분석하였고, 그래픽 장소 아이콘이 장소 이미지의 형성과 조정, 나아가 장소 정체성과 장소감을 아우르는 장소성에 유효한 영향을 미칠 수 있다는 결론을 도출하였다. 또한 그래픽 장소 아이콘의 방법론으로서 아나몰포시스는 지각자의 감성 체험을 효과적으로 활성화하여 지각자와 장소가 상호 교류할 수 있는 가능성을 높이고, 이로써 유의미한 장소 경험의 기회를 더욱 확장할 수 있음을 살펴보았다. 따라서 이번 장에서는 그래픽 장소 아이콘을 위한 방법론으로서 아나몰포시스를 대입하는 구체적인 프로세스를 진행하고자 한다. 이 과정을 통해 연구 대상지의 장소적 맥락을 분석하고 정체성을 분석한다. 이를 통해 형성·조정해야하는 장소 이미지를 투영하는 그래픽 장소 아이콘을 도출하고, 이를 실행하는 방법론으로서 아나몰포시스를 적용하고자 한다. 또한 이 작업에 대한 그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성 분석을 실행하고자 한다. 즉, 아나몰포시스 장소 아이콘을 개발하는 본 작업은 장소 정체성을 반영하는 그래픽 장소 아이콘을 아나몰포시스 기법을 사용하여 구축하고, 이를 통해 지각자의 공간 경험을 활성화하여 장소 이미지를 선명하게 형성하는 것을 목적으로 한다. 요컨대, 그래픽 장소 아이콘으로 촉발된 시지각적 공간 경험이 장소와 사용자간의 상호교류를 촉진하고, 이를 통해 장소성이 강화되는 가능성을 탐색하고자 한다.

이를 위하여 먼저 대상 연구지인 서울대학교 관악 캠퍼스에 대한 기반조사를 선행한다. 서울대의 기반조사는 1975년 이후 관악 캠퍼스에서 진행되었던 장기발전계획 보고서를 비롯한 문헌 자료들을 살펴봄으로써 캠퍼스 공간

의 전반적인 발전 역사와 흐름, 그리고 현재의 모습과 공간 구성에 이르게 된 전반적인 맥락을 파악하는 것으로 시작한다. 또한 장소 이미지의 구성요소에 따른 관악 캠퍼스 분석을 통해 물리적 환경, 인간의 활동, 장소의 의미 요소에 따른 분석이 진행된다. 이러한 관악 캠퍼스의 기반 조사를 토대로, 장소 이미지의 형성 혹은 조정이 필요한 최적의 지점을 그래픽 장소 아이콘 설치를 위한 대상 지점으로 선정하는 것이 두 번째 단계이다. 이후 해당 장소의 정체성을 토대로 장소 이미지를 도출하고, 이를 시각화하여 디자인 메시지를 제안한다. 최종적인 그래픽 제안 이후에는 아나몰포시스 기법을 사용하여 그래픽 장소 아이콘 작품을 설치하여, 대상지의 장소 이미지의 형성 및 변화 여부를 그래픽 장소 아이콘의 분석 프레임을 토대로 아나몰포시스의 유효성 분석을 거친다. 해당 프로세스를 도식화하면 다음의 [표5-1]과 같다.

아나몰포시스 장소 아이콘 개발 프로세스		
단계	과정	적용
기반 조사 (장소의 전체적 공간 맥락 분석)	전체적 공간 맥락에 대한 기반 조사	1975년 관악 캠퍼스 이전(移轉) 이후 현재까지 진행된 개발에 대한 문헌 자료 조사
	장소 이미지의 5가지 구성 요소를 토대로 한 분석	관악 캠퍼스 지도를 기반으로 장소 이미지의 5요소인 통로, 가장자리, 구역, 결절지, 랜드마크의 항목별 분석
연구 대상지 선정	장소 이미지의 형성 및 조정이 시급한 공간의 선정	종합연구동
장소 정체성 분석 및 장소 이미지 도출	장소 정체성 분석을 토대로 한 장소 이미지의 컨셉 도출	대상지(종합연구공간)의 정체성을 토대로 한 키워드 추출

장소 이미지 그래픽 도출	장소 이미지의 시각화: 장소 이미지 컨셉 및 장소 정체 성 키워드를 토대로 한 그래픽 메시지 제안	종합연구공간의 키워드 추출 및 장소 이미지를 내포하는 그 래픽 제안
아나몰포시스 장소 아이콘 설치	세부 대상지에 아나몰포시스 기 법으로 그래픽 장소 아이콘 설치	종합 연구동 오픈 스페이스 I, II 지점에 단축형 아나몰포시스 설치
장소 이미지 평가	그래픽 장소 아이콘 분석 프레임 을 통한 유효성 분석	종합연구동 장소 이미지 형성 및 조정에 대한 아나몰포시스 장소 아이콘의 유효성 분석

[표 5-1] 아나몰포시스 장소 아이콘 개발 프로세스 전개도

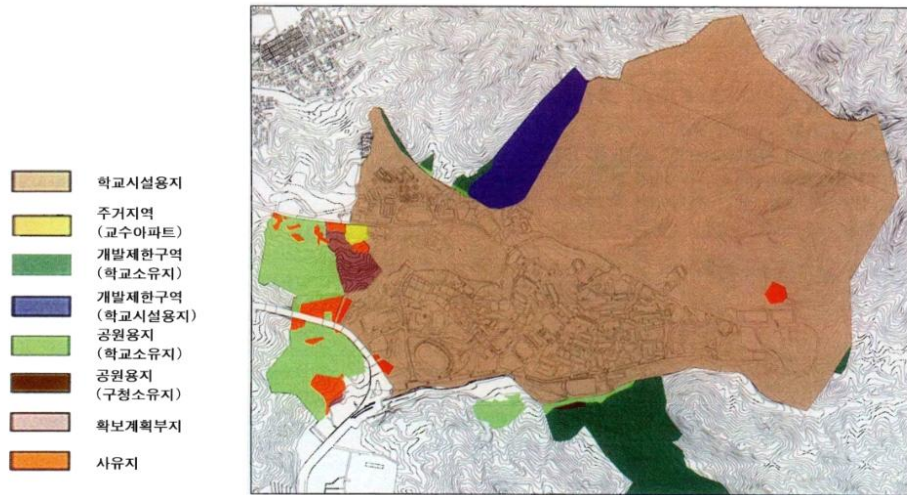
## 5.2 관악 캠퍼스 공간 구성 맥락

서울대학교의 관악 캠퍼스는 1970년 관악산 서북 지역 1백만 평을 부지로 선정, 1975년 이전을 개시한 이후 현재까지 발전을 계속하고 있다. 2013년 현재 관악 캠퍼스는 16개 단과대학, 1개 일반대학원, 9개 전문대학원, 그리고 3만 명에 달하는 학생과 교수진들을 구성원으로 하는 거대 종합 공간이다.<sup>153)</sup> 그러나 공간적인 측면에서 본다면, 일괄적인 계획과 실행을 바탕으로 건축 작업이 이루어졌던 초창기를 제외한다면 90년대 이후의 공간 구성은 개별건물들의 배치와 건축이 독자적으로 시행된 탓에 전반적인 캠퍼스의 공간 구조는 통합성을 띄지 못했다고 볼 수 있다. 그 결과 신규 건물 건축의 주요 목적이었던 연구실이나 강의실 등의 실용 공간은 점점 증대한 것에 비해, 커뮤니티 공간이나 쓰임새가 유동적인 광장 등, 구성원들이 능동적으로 장소감을 형성하고 경험할 수 있는 유의미한 장소는 상대적으로 희박해지는 결과를 낳았다. 이처럼 물리적 ‘공간’은 풍부해진 것에 비해 사용자 개개인이 유의미한 장소감을 가지는 ‘장소’가 점점 부족해지고 있는 현상에 주목하여 서울대학교를 작품 연구의 대상으로 선정하였다.

먼저 관악 캠퍼스의 전체적인 공간 구성 맥락을 파악하기 위해 서울대학교 캠퍼스부문 장기계획(2001~2006)에 나타난 캠퍼스 전체토지현황을 살펴보자면 다음의 [그림 5-1]와 같다.

---

153) 2013년 1월 1일 현재 학생수 27,343 명, 교원 3190 명. 2013 서울대학교 안내책자, p.7



[그림 5-1] 2001년 서울대학교 토지현황도  
 "서울대학교 캠퍼스부문 장기계획 : 2002-2006", p.18

[그림 5-1]의 토지현황도에서 볼 수 있듯이, 캠퍼스 외부는 대부분 관악산으로 둘러싸여 있어 학교시설용지 중 실제 개발 가능한 공간은 순환도로 내부 및 도로변과 기숙사 부근에 국한되어 있다. 또한 관악 캠퍼스는 고도제한이 적용되는 지역이기 때문에 지형조건에 의한 제한과 법제에 의한 제약, 기존 개발 시설 및 토지 등 현황 조건에 따른 영향을 많이 받는다.<sup>154)</sup>

그리고 전반적인 건물 배치는 순환도로 내부 중앙도서관을 중심으로 환상(環狀)형으로 이루어진 구조이기 때문에 초기에 개발되지 않은 건물이나 시설의 경우 주변부나 자투리땅으로 확산 배치되거나 산발적으로 배치되어 전체 건물의 관련성이나 동선의 연계성이 낮다. 더욱이 외부지원 연구시설들은 전체 배치계획에 사전 계획되어 있지 않은 상태에서, 필요에 따라 여유 공간에 따라 산발적으로 배치되었다. 때문에 관악 캠퍼스의 공간 구성은 전반적으로 행정관 주변의 이용밀도는 상당히 높지만 외곽으로 갈수록 단과대학과 교육연구시설의 연계성이 떨어지는 상태가 되었다.<sup>155)</sup> 특히 1990년대

154) 서울대학교, “서울대학교 캠퍼스부문 장기계획 : 2002-2006”, (서울: 서울대학교, 2001), pp.18~19 그림 발췌 및 요약

이후 캠퍼스의 급격한 확장은 초기 건물 분위기의 상실 및 순환도로의 성격이 외곽도로에서 권역 간 연결도로로 변화되는 계기가 되기도 하였다.<sup>156)</sup> 특히 1999년도 이후 공간과 시설의 필요에 의해 BK21사업의 지원으로 이루어진 대규모 개발 사업은 연구비 지원 사업이라는 단기적 특성 때문에 캠퍼스 장기 계획과 전체적인 일관성 없이 시행된 면이 없지 않아 이러한 비통합적 공간 구성에 영향을 많이 미쳤다.<sup>157)</sup> 즉 초기 종합 계획에 의해 일거에 이루어져 조화로운 건물배치를 유지하던 관악 캠퍼스의 초창기 모습은 점점 늘어나는 자기 완결적 형태의 건물들에 묻히고 있는 실정인 것이다.

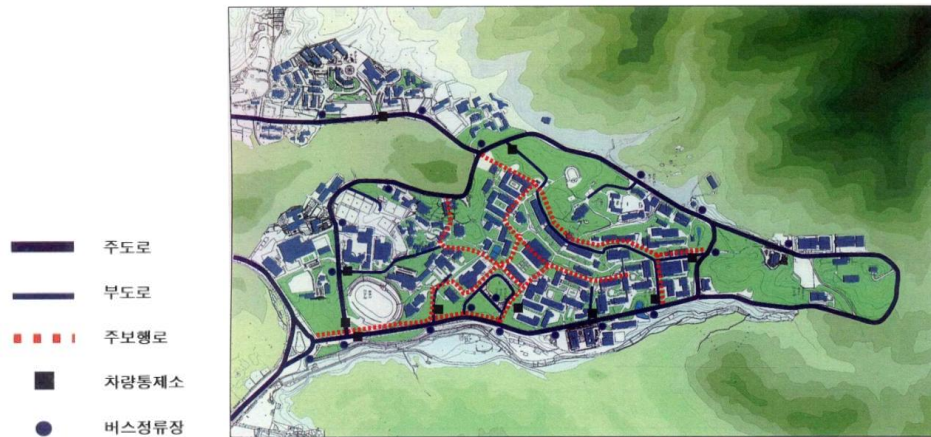
이러한 캠퍼스의 공간 구조와 가장 밀접하게 연결되는 것은 캠퍼스의 차량 및 보행자의 동선이다. 아래의 [그림 5-2]는 2001년도 관악 캠퍼스의 동선 현황도이다. 확산형으로 건물이 배치되다보니, 대부분 지역으로의 차량의 접근성은 캠퍼스를 둘러싸고 있는 순환도로와 서비스 도로를 사용하여 어느 정도는 발달해있지만, 보행자 도로의 경우에는 불편함이 증가되는 양상을 보인다.

---

155) Ibid., p.21 요약

156) 김승희 외, “서울대학교 캠퍼스부문 장기계획 : 2007-2011”, (서울: 서울대학교, 2007), p.13

157) Ibid., p.24



[그림 5-2] 2001년 동선현황도 (차량 및 보행)  
 "서울대학교 캠퍼스부문 장기계획 : 2002-2006", p.27

애초 캠퍼스 설계 당시 보행자 도로의 동선 설계가 보차(步車) 비분리의 원칙을 바탕으로 이루어졌기 때문에 차량과 보행자가 같은 도로를 사용한다는 위험성과 불편함이 있을뿐더러, 외부에서 캠퍼스로의 진입과 각 시설로의 접근은 대부분 차량 의존적이기 때문에 체계적인 보행 시스템이 마련되어 있지 않은 상태이다. 또한 순환도로를 이용한 차량 접근 이후 각 개별 시설로 접근하기 위한 보행거리는 평균 300~400m 정도로, 순환도로 변 버스 정류장의 평균 간격과 비슷한 거리인데다 내부의 보행 동선은 무계획적으로 산재되어 있는 편이다.<sup>158)</sup>

달리 말하자면, 전체 공간계획에 대한 체계적인 조망 없이 계속적으로 늘어나는 공간에 대한 수요와 공급차원으로 진행된 공간 구성 계획과 발전은 물리적으로 사용 가능한 공간은 증대시킨 반면, 캠퍼스의 주 사용자층인 보행자들의 통로(paths)를 혼잡하게 만들었다고 할 수 있다. 이러한 통로의 혼잡과 비효율성은 실제적인 장소 경험을 토대로 장소 이미지를 형성하는 주체인 보행자에게 직접적으로 영향을 준다. 예를 들어, 관악 캠퍼스를 이용하

158) 서울대학교, "서울대학교 캠퍼스부문 장기계획 : 2002-2006", pp.26~27



는 사용자 계층을 주로 방문·견학자, 서울대 소속 구성원으로 크게 양분해 볼 수 있는데, 연구자가 캠퍼스에서 수학한 9년간의 경험과 주변의 의견을 종합해보았을 때 거의 모든 사용자 계층이 관악 캠퍼스의 동선에 대한 혼잡을 경험한 것으로 드러났다. 가이드가 인솔하는 견학자를 차치한다면 관악 캠퍼스를 방문하는 방문객의 경우 방문의 목적을 위해 특정 건물이나 시설을 찾는 경우가 대부분이다. 그러나 개연성이 없는 숫자로 이루어진 건물의 동 번호나, 동의 이름만을 가지고서는 해당 건물이 캠퍼스 어디에 위치해있는지 추측할 수가 없기에 대부분 구성원에게 동선을 질문하게 된다.<sup>159)</sup> 이러한 혼란은 구성원들에게도 적용되어, 입학 후 얼마의 기간은 학교 내부의 동선을 익히는데 투자해야한다. 그러나 캠퍼스에서 수학한지 9년이 된 본 연구자도 익숙한 동선이 아닌 생소한 시설을 찾기 위해서는 지도 어플리케이션과 타인의 도움을 필요로 한다.

이러한 혼잡과 불편함의 이미지는 나아가 서울대학교의 전반적인 장소 이미지 혹은 장소 경험에도 직접적으로 연관되어 부정적인 영향을 미칠 수 있다. 장소성을 이루는 장소 정체성과 장소감 모두 장소와 사용자 사이의 상호작용과 교류에서 형성되는 것임을 고려할 때, 긍정적인 장소 이미지를 통한 장소성의 긍정적 강화 및 형성을 위해서 보행로와 공간계획에 대한 고려가 좀 더 사용자 중심으로 이루어질 필요성이 있다.

---

159) 예를 들어 주말의 경우 학교 내부의 세미나, 결혼식을 위해 대중교통을 이용하는 방문객들은 대다수가 어느 정거장에서 내려야할지 몰라 버스 안에 같이 탑승한 젊은 층에게 목적지를 문의한다. 또한 해마다 특정시기에는 논술시험을 치기 위해 많은 수의 수험생이 학교를 방문하는데, 스마트폰이 활성화되기 이전, 연구자의 학부시절에는 그 때마다 각 동아리와 학회에서 학교의 요충지에 부스를 차려놓고 시험장 가는 길 안내를 담당했을 정도이다.

### 5.3 장소 이미지 구성요소에 따른 분석

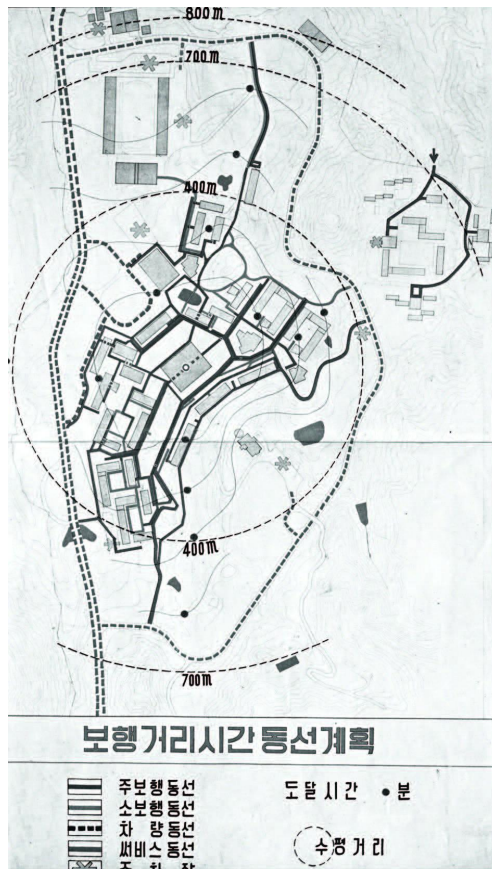
앞서 언급하였듯이 장소의 정체성은 물리적 환경, 인간 활동, 의미의 세 가지 요소로 구성된다. 이 가운데 시각적 요소로 직접적으로 변화시킬 수 있는 요소는 물리적 환경으로써, 시각적 요소를 통해 새로운 인지공간을 제시하여 사용자들이 일상적으로 가지는 공간감에 변화를 주고 이를 통해 장소 이미지를 형성하거나 조정하는 것이 본 연구의 목적이다.

이를 위해 기본적인 장소 분석의 틀로서 린치가 제시한 환경 이미지의 5가지 요소를 사용하여 캠퍼스의 공간 구조를 살펴볼 필요가 있다. 왜냐하면 린치가 분류한 5가지 요소들은 물리적인 환경의 이미지 요소를 구조적으로 나눌뿐더러 그에 따른 인간 활동의 행태적 특성도 반영하기 때문이다. 이 5가지 요소를 기준으로 캠퍼스의 물리적 구성 요소와 인간 활동을 살펴봄으로써 각 요소에 부여된 장소의 의미 역시 파악할 수 있다. 즉 장소 이미지의 구성요소에 따른 이 분석은 ‘장소’ 개념을 이루는 세 가지 구성요소를 모두 살펴볼 수 있는 분석법으로서, 장소 맥락의 세부적인 이해를 돕는 도구로서 역할 할 수 있다. 따라서 이번 장에서는 관악 캠퍼스의 장기발전계획에 나타난 자료를 토대로 관악 캠퍼스 장소 이미지의 구조적 요소를 다음과 같이 통로, 가장자리, 구역, 결절지, 랜드마크로 분류하여 분석하고자 한다.

#### 5.3.1 통로 paths

1972년 계획된 초기 마스터 플랜은 중앙도서관 기준 400m 이내에 주요 시설을 먼저 배치하고, 그 이후 시설 사이를 연결하는 보행 동선을 배치하였다. 즉 보행 축을 기반으로 하여 시설들이 연결되는 방식이 아닌, 배치된 시설을 기준으로 동선을 구성한 방식이었다. 이는 시설과 시설을 이용하는 것에 있어서 되도록 짧은 동선을 구성하려는 의도였으나 결과적으로 이러한

공간 구성 방식은 캠퍼스 시설이 확장되는 가운데 중심 보행 가로축이 부재하게 되는 결과를 낳았다.

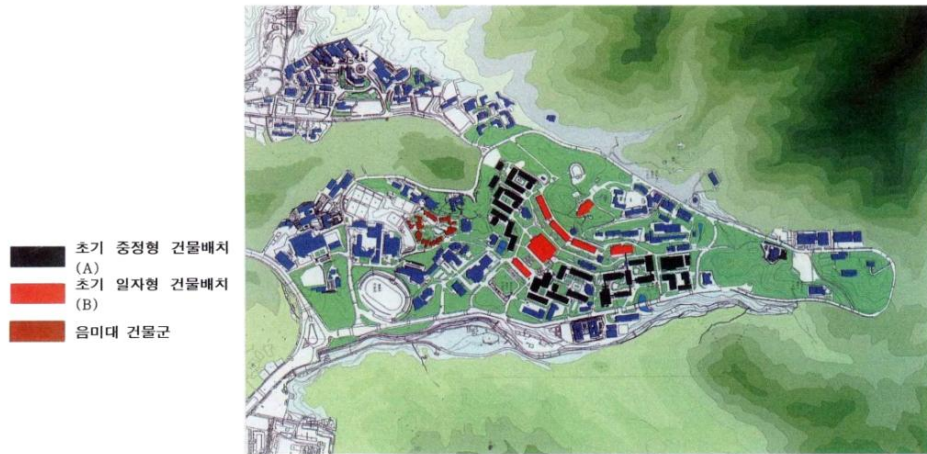


[그림 5-3] 1972년 보행거리동선계획,  
“서울대학교 캠퍼스부문 장기계획 :  
2007-2011”, p.59

1987년 이후 시행된 캠퍼스 종합 계획 역시 주로 교육과 연구시설을 확충하는 내용이 중심이었기 때문에 생활편의, 외부공간, 동선에 대한 요소는 간과된 편이었다.<sup>160)</sup> 또한 [그림 5-5]에서 발견할 수 있는 바와 같이, 관악 캠퍼스의 건물들이 1990년대와 2000년대에 급증하면서 애초 70년대 이전(移轉) 당시 계획했던 동선 및 공간 계획에는 많은 변화가 초래되었다.<sup>161)</sup>

160) 김승희 외, “서울대학교 캠퍼스부문 장기계획 : 2007-2011”, p.16

161) 1999년대와 2000년대에 지어진 건축물은 109개동으로 동수 기준 50% 이상, 연면적 50%이상이다. Ibid., p.50



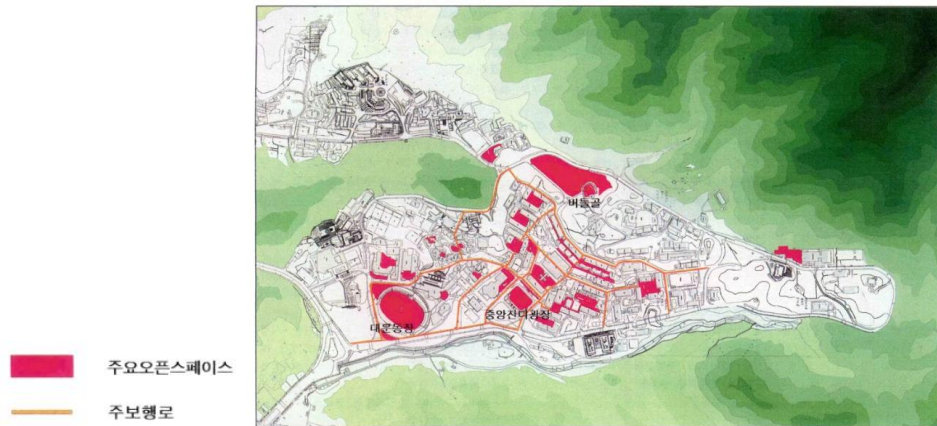
[그림 5-4] 2001년 시설배치현황도, “서울대학교 캠퍼스부문 장기계획 : 2002-2006”, p.24  
초기 배치된 일자형, 중정형, 음미대 건물군에서는 단순한 공간 및 동선 구성을 볼 수 있다.



[그림 5-5] 건립연도 현황도, “서울대학교 캠퍼스부문 장기계획 : 2007-2011”, p.51

그리하여 최근 10여 년간의 캠퍼스 개발 계획에 따라 보행 동선은 다음과 같이 순환도로와 나란한 방향, 그리고 중앙도서관을 중심으로 북측으로는 경영대 건물군까지 약 700m, 남측으로는 공대 건물군까지 약 600m에 이르는 구간에 걸쳐 동서/남북으로 향하는 방향으로 구성되었다.([그림 5-6,7])

참조)



[그림 5-6] 2001년 주요 오픈 스페이스와 주 보행로 현황도,  
“서울대학교 캠퍼스부문 장기계획 : 2002-2006”, p.31



[그림 5-7] 2007년 보행 동선 현황도,  
“서울대학교 캠퍼스부문 장기계획 : 2007-2011”, p.59

가장 최근에 진행된 2007년도의 보행 동선 현황도를 살펴보면, 중앙도서관

이 중심축인 것에는 변함이 없는 상태로 시설 간 보행거리시간과 동선이 더욱 확장된 형태가 되었고, 일부 구간에서는 보행자와 차로가 구분이 되어 있지 않거나 협소하여서 보행자의 입장을 좀 더 고려한 동선계획이 필요하다는 것을 알 수 있다. 따라서 장소 이미지와 관련해서는 이전보다 더욱 확장된 면적의 통로를 통해 어떤 장소 이미지를 전달할 수 있는지, 그리고 이 가운데 그래픽 요소가 기여할 수 있는 부분이 있는지 고민해보아야 한다.

### 5.3.2 가장자리 edges

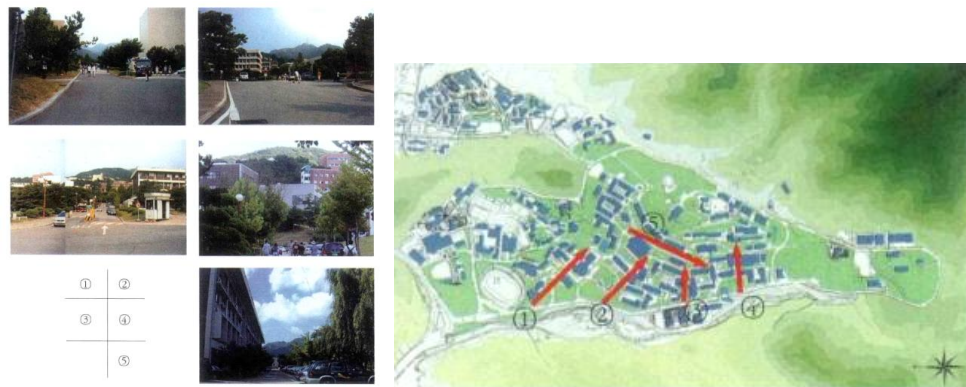
앞의 [그림 5-7]에서 볼 수 있듯이, 캠퍼스의 가장 선명한 가장자리는 순환도로 및 후문 방향의 거주 및 편의시설 구역, 그리고 관악산 및 하천, 외부 도로와 닿아있는 경계선일 것이다. 관악산이 자리하는 캠퍼스 동남쪽으로 향하는 방향에는 연구나 편의시설의 배치가 급격히 감소하기 시작하고, 순환도로 내부의 일부 구역은 보존구역으로 지정되어 있기 때문에 순환도로 너머로는 보행이나 차량에 의한 이동이 일어나기 힘들다. 또한 캠퍼스의 서쪽은 정문에서부터 제2파워 플랜트에 이르는 긴 구간이 하천으로 경계지어져 있기 때문에 외부와 내부 사이 지대 높이의 편차가 급격히 나타난다.

이렇게 관악산 산기슭에 위치한 캠퍼스의 입지적인 특성상, 오히려 캠퍼스와 외부 환경이 이루는 가장자리의 경계는 내부 사용자들이 바라보았을 때 가장 선명한 이미지를 형성하는 자연 경관이 시작되는 지점이기도 하다. 이런 이유로 관악으로의 이주 이후 지금까지도 경관 조망을 확보하기 위한 고도제한이 캠퍼스에 적용되고 있어서, 관악산에 근접한 동남향에 이르는 건물군일수록 고층 개발이 억제되고, 근접지역은 보존 구역으로 지정되는 경우가 많다. 특히 관악산으로의 조망이 확보되는 보행로는 시각회랑으로 설정하여 보존한다는 방침이 서울대학교 캠퍼스부문 장기계획 2001~2006년에 명시되어 있다.<sup>162)</sup> 즉, 관악 캠퍼스의 경우에는 이동이나 보행이 어려운

162) 서울대학교, “서울대학교 캠퍼스부문 장기계획 : 2002-2006”, p.90



가장자리의 이미지가 그 지점을 형성하는 특유의 물리적 환경인 자연 경관인 셈이다. 때문에 구역의 한계를 설정하는 이미지와 함께, 자연 경관에서 연상할 수 있는 독특하고 긍정적인 장소 이미지를 강화하는 역할을 한다고 볼 수 있다([그림 5-8] 참조).



[그림 5-8] 관악산의 조망이 형성되는 주요 지역과 시각회랑,  
“서울대학교 캠퍼스부문 장기계획 : 2002-2006”, p.90

### 5.3.3 구역 districts

캠퍼스 내에서의 구역은 그 기준을 어떻게 설정하는지에 따라 상이하게 나누어질 수 있다. 기능에 의해, 근접성에 의해, 혹은 지형적인 특성에 의해 건물군과 지역을 나눌 수 있지만, 장소 이미지를 형성하는 것에 있어서 가장 유효한 기준은 사용자들의 이용 목적과 근접성을 기준으로 삼아 구역을 나누는 것이라 본다. 이에 따라 단과대 건물군과 시설을 기준으로 한 영역의 구분은 대략 2007~2011년도 캠퍼스 장기계획에서 분류한 다음의 기준을 따를 수 있다고 본다([그림 5-9] 참조).<sup>163)</sup>

163) 본 페이지에 제시된 2007년도의 영역구분 현황도는 2013년 현재 서울대 내부에 설치된 캠퍼스 안내도에 사용되고 있다.



영역	시설 및 단과대학군
A	수의대, 체육관, 미술관, 언어교육원
B	사회대, 법대, 후생관
C	중앙도서관, 행정관, 문화관, 학생회관, 규장각, 자연대, 약대
D	농생대, 자연대 신규시설
E	공대
F	신공학과, 독립건물 연구소
G	약대, 교수회관, 학군단, 독립건물 연구소
H	사범대, 인문대, (자하연)
I	경영대, 행대원, 환대원, 국제대학원, 미대, 음대, 생활대, 종합교육 연구동
J	기숙사
K	연구공원, 교수회관

[그림 5-9] 2007년 영역구분 현황도,  
“서울대학교 캠퍼스부문 장기계획 : 2007-2011”, p.49

관악 캠퍼스의 구역을 언급할 때 역시 중앙도서관을 중심으로 등고선 형태를 그리며 평면적으로 개발되어온 캠퍼스 공간구조를 언급하지 않을 수 없다. 분산되어 배치될수록 접근성이 좋아지는 편의시설과는 달리, 단과대의 건물군은 비슷한 전공과 용도의 건물들이 같은 위치에 묶여질수록 학제간의 연계와 교류가 용이해지며, 자연스럽게 장소 이미지 형성도 선명해진다. 그러나 계속되는 학교 시스템의 발전은 전공계열의 구조에도 영향을 미쳤고



필요에 따라 전공이 분리되거나 통합되기도 하였다. 이는 공간 배치에도 반영이 되기는 했으나 물리적 여건상 기존의 공간을 변화시키거나 재배치하는 것보다는 잉여의 공간을 개발하는 식으로 전개되었기 때문에 비슷한 전공의 건물군이 흩어져 배치된다거나 전혀 연계성을 찾기 힘든 전공군이 밀접하게 배치되는 현상으로 나타나기도 했다. 예를 들어 공대의 경우 캠퍼스 최남단 방향에 신공학관이 증축되어 기존 공대 건물군과 연계성이 떨어지고, 자연대 신규시설은 기존의 시설들과 순환도로를 사이에 두고 배치되었다. 한편 부족한 시설 문제를 해소하기 위해 증축된 종합교육연구동(220동)은 보건대학원과 생활과학대학 사이에 위치하면서 보건대학 및 자유전공학부를 위한 강의실뿐만 아니라, 복합 강의실, 미대 전시장인 우석홀, 음대와 환경대학원의 연구실, 통합주차관제센터, 식당과 카페의 편의시설에 이르기까지 지나치게 다양한 기능을 한 장소에서 소화하고 있다.

물론 공간의 필요에 의한 증축은 사용자에게 이로운 것이다. 그러나 결과적으로 구역에 따라 장소의 이미지가 혼란스러워 지거나 분산·분절된 양상이 초래되었다고 볼 수 있다. 따라서 현 시점에서는 물리적 접근보다는 장소 이미지의 형성과 강화를 위해 구역의 정체성을 좀 더 선명하게 할 수 있는 시각적 장치가 제안되어야 하는 필요성을 발견할 수 있다.

#### 5.3.4 결절지 nodes

결절지는 통로의 교차점이자 집합점이기에 구역과도 연관된다.<sup>164)</sup> 사용자는 결절지에서 방향 결정을 내려야하기 때문에 시각적 명료성이 강한 요소를 찾는 경향이 있다. 따라서 결절지의 시각적 특성은 사소한 것이라도 유심히 기억되고, 독특한 형태 요소는 지각자의 인식과 기억에 도움을 준다.<sup>165)</sup> 이렇게 주목과 기억의 지점으로 작용한다는 것은 결절지와 장소 개

164) Lynch, “도시환경디자인”, p.74

165) Ibid., p.116

념을 연결하는 끈으로 작용할 수 있다. 즉 장소 이미지 형성을 위한 시작점으로서 가장 효율적으로 역할 할 수 있는 가능성이 결절지에 있다고 볼 수 있다. 결절지가 독특한 형태 요소를 갖추으로써 높은 식별성을 가지거나 방향을 명확하게 제시할수록 장소의 이미지는 선명해지고 심상성은 높아질 수 있다. 따라서 장소 아이콘 혹은 그래픽 요소의 제안이 가장 효율적으로 역할 할 수 있는 지점이 결절지임을 엿볼 수 있다.

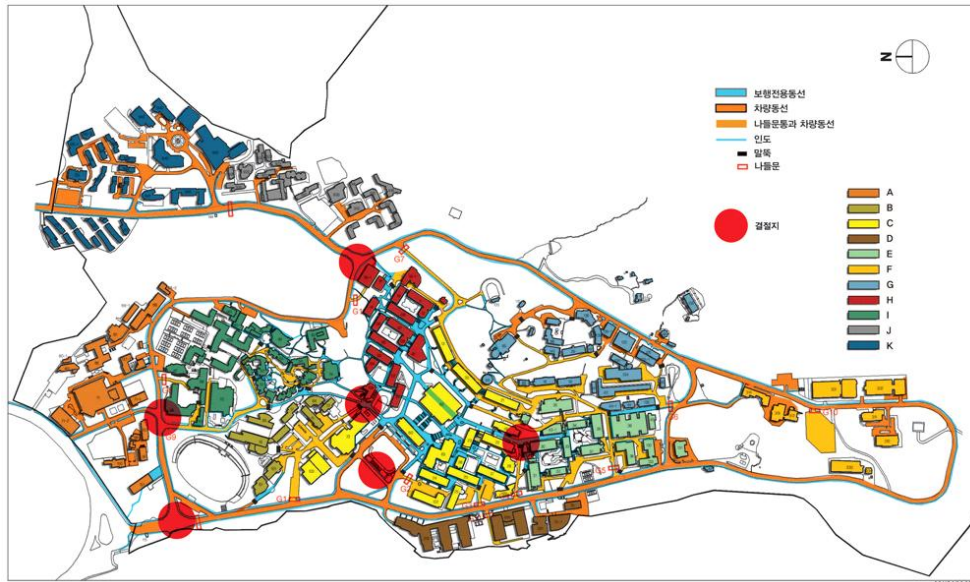
특히 관악 캠퍼스의 경우, 영역 구분은 앞서 언급한 평면적 배치의 문제도 있지만 캠퍼스 곳곳에 신축된 건물의 외형이 기존과 달라 같은 영역에서의 경관 통일성을 약하게 만들기 때문에, 구역과 구역의 경계인 결절지에서 방향성을 명확히 해주는 작업이 더욱 필요하다. 장소 이미지의 형성이 구역 자체적으로뿐만 아니라 결절지에서 명확하게 제시될 필요성이 더욱 증가하고 있는 것이다. 또한 서울대학교는 매해 유입되는 4000여명의 구성원 외에도 해마다 5만여 명의 방문자 기록을 가지는 만큼<sup>166)</sup> 결절지에서의 용이한 방향 안내와 장소 심상성의 향상이 필요하다.



[그림 5-10] 2001년 중심보행축과 오픈 스페이스를 토대로 한 결절지, “서울대학교 캠퍼스부문 장기계획 : 2002-2006”, p.87

166) 서울대뉴스, 서울대학교 홍보팀, “서울대의 대표얼굴 ‘학생 홍보대사’”, <http://www.snu.ac.kr/news?bm=v&bbsidx=118737>, 2013-08-19

2001년의 결절지 도출과 2007년 장기발전 계획에 제시된 통로-보행과 차도-에서의 장소 결정성과 영역구분선을 바탕으로 연구자가 분석한 관악 캠퍼스의 주요 결절지는 다음과 같다.



[그림 5-11] 차도와 보도, 영역 구분을 바탕으로 도출된 결절지

위의 결과들은 2001, 2007년의 계획을 토대로 도출한 것으로, 캠퍼스 곳곳에서 신축과 증축, 재축 등의 공사가 이루어지고 있는 시점에서는 통로와 결절지의 재고가 필요하지만,<sup>167)</sup> 대략적으로 관악 캠퍼스에 진입하는 구성원이나 방문객에 의한 이동방향의 결정이 가장 필수적으로 내려지는 곳, 그리고 다른 통로에 비해 유동인구가 매우 많이 집중되는 지점이라는 공통점을 가지고 있다. 예를 들어 정문과 대운동장 사이의 첫 번째 교점은 정문을 지나는 모든 사용자가 가장 먼저 방향 판단을 내려야하는 시작점이며, C구역의 중앙잔디광장 앞 지점은 캠퍼스 전체의 교통 결절지 역할을 한다. 자하연과 문화관 사이의 결절지는 가장 유동인구가 많은 교점이자 4개의 서로

167) 2013년 현재 관정 중앙도서관 신축작업을 비롯하여 법대와 공대구역 등에서 공사가 진행 중이다.

다른 지역이 접하는 곳이고, 기숙사 삼거리 역시 차량이동과 보행인구의 밀도가 높다. 또한 공대, 약대, 자연대가 만나는 지점은 걷고 싶은 거리가 조성되는 지점이면서 3개의 영역이 접하는 지점이기도 하다. 따라서 주요 결절지에서 각 구역을 선명히 안내하는 안내표지, 혹은 고유한 장소 경험을 선명하게 이끌어내는 그래픽 요소가 있다면 보다 효율적으로 장소 심상성을 향상시킬 수 있다.

### 5.3.5 랜드마크 landmarks

랜드마크는 명료한 형태를 가지거나 배경과 강한 대조를 이루는 등 뛰어난 특색을 갖추어서 사람들의 이목을 쉽게 끄는 대상 혹은 지점을 뜻한다. 랜드마크는 시각적, 물리적 형태 특질이 강하기 때문에 장소의 심상성을 높이는 기능을 하며, 앞에서 언급하였듯이 통로 위에 위치할 경우 사용자가 쉽게 위치와 방향을 감지할 수 있도록 하는 단서를 제공한다.

관악 캠퍼스의 경우 경계 밖에서 시작되는 관악산이나 하천의 경관이 자연적인 랜드마크 역할을 하고 있으며, 인공적인 랜드마크로는 오브젝트와 장소적 특징을 띤 지점, 건물을 들 수 있다. 그 중 가장 대표적인 랜드마크는 “샤” 모양의 서울대학교 정문으로서, 1975년 서울대학교 종합캠퍼스가 관악구의 현 위치에 건설될 당시 학생의 도안에 기초하여 국립서울대학교의 머리글자인 ‘ㄱ, ㅅ, ㅊ’의 형상을 본떠 열쇠모양으로 만들어졌다. ‘진리는 나의 빛’이라는 교훈(校訓)에 맞춰 진리를 찾기 위한 열쇠를 상징하는 정문은 2006년 개교 60주년을 맞아 밝은 은회색으로 색을 바꾸고<sup>168)</sup> 서울대 구성원뿐만 아니라 서울대를 방문하는 이들마다 기념으로 사진을 찍는 지점으로 자리잡았다. “샤” 모양의 정문이 성공적인 랜드마크가 될 수 있었던 것은 무엇보다도 서울대의 머리글자를 딴 도안이 정문의 위치에 놓여지면서 서울대의 외부와 내부를 분리하는 ‘경계’를 정의하는 기능을 하고 있기 때문이

168) 서울대학교 대학소개, 상징 페이지, <http://www.snu.ac.kr/symbol/gate>

라 여겨진다. 즉, 도안의 물리적 형태 자체가 출입의 기능을 담당하는데 적절한 형태를 가지는 동시에, 서울대 정문 바깥에서 서울대를 바라볼 때 매우 선명한 상징으로 역할하며 ‘이 조형물 너머로는 서울대 캠퍼스’라는 의미를 명확하게 전달하기 때문이다. 만일 “샤” 모양의 조형물이 서울대 내부 어딘가에 존재했다면 조형물은 서울대 내의 특정 지점만을 강조하는 데에서 그쳤을 것이고, 혹은 서울대 정문의 모양새가 “샤” 모양이 아닌 다른 일반적인 정문의 모양새였다면 서울대 관악 캠퍼스의 랜드마크로서의 현재와 같은 영향력까지는 가질 수 없었을 것이라 본다.



[그림 5-12] 서울대학교 정문,  
2013 서울대학교 안내책자, p.4



[그림 5-13] 서울대학교 정문,  
졸업생들이 사진을 찍는 주요 장소이다.

관악 캠퍼스의 또 다른 랜드마크로는 중앙도서관(62동)과 문화관(73동) 사이 위치한 자하연을 들 수 있다. 자하연(紫霞淵)은 ‘자줏빛 안개가 내리는 연못’이란 뜻으로, 문필가로 이름을 떨친 자하 신위(申緯, 1769~1847) 선생의 호에서 이름을 따왔다. 이 연못은 인문대 1동 건물 바로 옆에 위치하여 많은 유동 인구들 사이에서 계절마다 다양한 풍광을 보여주는 서울대의 명소로 자리잡았다.<sup>169)</sup> 이처럼 학내 위치한 연못이라는 자연적 특성 외에, 자하연은 서로 다른 4개의 영역이 맞닿아있는 결절지에 위치해 있기 때문에 유동인구가 가장 많은 통로들의 교점이라는 장소적 특징을 가진다.([그림 5-11] 참조) 그렇기 때문에 캠퍼스 내의 동선과 구역을 설명할 때 상당수가 자하연 혹은 자하연과 맞닿은 교점을 기준으로 설명되는 경우가 많으며,

169) 2013 서울대학교 안내 브로슈어, p.25

이는 다른 말로 자하연이 통로와 결절지에 위치한 랜드마크로서 방향을 제시하며 장소 이미지의 형성을 돕는 역할을 하고 있는 것이라고 할 수 있다.<sup>170)</sup>



[그림 5-14] 자하연  
www.snu.ac.kr/gallery



[그림 5-15] 자하연  
http://sollos.tistory.com

관악 캠퍼스의 장소적 랜드마크로는 중앙도서관, 아크로, 미술관 등을 들 수 있다. 중앙도서관은 7개 분관을 포함하여 300만여 책의 장서와 1만여 종의 학술지, 3만 3천여 종의 전자저널, 8만 8천여 점의 비도서 자료를 소장하는 등<sup>171)</sup>, 그 기능적 규모로도 서울대 구성원과 방문자에게 의미적 랜드마크 기능을 수행하기도 하지만, 무엇보다 현재 장소로의 캠퍼스 종합화 이관이 계획될 때부터 캠퍼스의 중앙 기준점 역할을 하고 있기 때문에 모든 시설과 통로들의 방향 기준점 역할을 하고 있는 장소적 랜드마크로의 역할이 두드러진다.

170) 그러나 때때로 관악 캠퍼스의 복잡한 보행로 구조 때문에 방문자들이나 신입생과 같이 캠퍼스의 구조에 익숙하지 않은 보행자들은 자하연 근처까지 와서도 자하연을 인식하지 못하는 경우도 발생하기도 한다.

171) 서울대학교 중앙도서관 안내페이지;  
<http://library.snu.ac.kr/StaticView?id=libInfo&file=Introduction01>





[그림 5-16] 중앙도서관  
<http://library.snu.ac.kr>



[그림 5-17] 중앙도서관과  
 학생회관 사이의 계단지점

이러한 기능적, 장소적 특성 때문에 중앙도서관 주변의 유동인구는 매우 많은 편이며, 2013년 착공이 시작된 관정도서관의 증축이 완공되기 전에는 거의 사방을 향한 방향으로 관악산의 전경을 관찰할 수 있는 랜드마크적인 건물로 자리잡고 있다.

또한 중앙도서관과 행정관 사이에 위치하는 ‘아크로’라 불리는 계단 광장 역시 장소적 랜드마크로 꼽을 수 있다. ‘신성한 이야기에 관한 토론이 벌어지는 공간’이라는 뜻으로 자연스럽게 학생들 사이에서 ‘아크로폴리스’라 명명된 이 광장은 긴 변으로는 중앙도서관(62동)과 행정관(60동), 짧은 변으로는 인문대(2동)와 학생회관(63동)을 마주하는 공간으로, 총 2,000m<sup>2</sup> 넓이의 광장을 일컫는다.<sup>172)</sup> 1984년 4월의 장미전쟁, 1985년 투석전을 비롯하여 아크로는 1990년대까지 학생 주도에 의한 정치적, 문화적 움직임의 장으로 역할 하던 공간이었다. 그러나 문민정부가 들어서면서 정치 문제에 대한 학생사의 관심이 저하되며 현재는 주로 학기 중의 축제와 행사의 장소로 사용되고 있다.

172) 대학신문, “멈추지 않는 관악의 심장, ‘아크로’”, 2012.10.14. 요약 및 인용;  
<http://www.snunews.com/news/articleView.html?idxno=12095>



[그림 5-18] 1980(서울의 봄). 5. 2.  
아크로에서의 제1차 민주화대총회  
서울대학교 기록관, <http://archives.snu.ac.kr>



[그림 5-19] 2008. 6. 5. 광우병 위험 미국산  
쇠고기 수입 반대 집회가 열린 아크로  
오마이뉴스, <http://bit.ly/3QyZdA>

그렇기 때문에 아크로에 대한 기억은 구성원이 관악 캠퍼스에서 수학했던 기간에 따라, 혹은 재학이나 방문 당시 개인의 관심사에 따라 매우 다양하다. 한 공간에 대한 장소의 이미지가 가장 극명하게 대비되기도 하는 ‘장소’인 것이다. 예를 들어 본인이 직접 사회 운동에 참여하지 않았더라도 아크로에 대한 장소기억이 학생 운동과 연결되어 있다면 80년대 혹은 90년대 학번을 가진 사용자라는 것을 알 수 있을 정도로, 아크로는 관악 캠퍼스의 구성원 상당수에게 매우 강력한 장소 이미지의 원천, 즉 장소적 랜드마크로 작용한다.



## 5.4 연구의 대상지점 선정과 근거

지금까지 서울대학교 관악 캠퍼스를 장소 이미지의 구조적 요소로 나누어 분석하고, 해당 공간의 물리적 특성과 함께 인간 활동과 맥락적 의미까지 살펴보았다. 관악 캠퍼스의 전반적인 공간 구성 맥락을 분석하는 위의 과정에서 자연스럽게 장소 이미지의 강화와 형성을 위한 그래픽 요소, 즉 그래픽 장소 아이콘이 제시될 수 있는 공간의 조건들이 도출되었고, 이는 다음의 [표 5-2]와 같다.

그래픽 장소 아이콘 제시 조건	비고	예시
<ul style="list-style-type: none"> <li>장소 이미지의 강화나 형성이 의미있는 지점</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>장소성이 약화된 지점</li> <li>장소성이 모호한 지점</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>광장 기능을 하지 못하는 오픈 스페이스</li> <li>방향 식별성을 가지지 못하는 교점</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>그래픽 요소를 사용한 장소성 강화 작업이 가능한 환경일 것</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>그래픽 설치가 가능한 면을 갖춘 공간</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>그래픽 설치 작업이 어려운 녹지 지역 제외</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>그래픽 요소를 통한 사용자의 공간 경험이 효과적인 공간일 것</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>일상적이기에 새롭게 인지되지 못하는 공간</li> <li>그래픽 요소로 공간의 기능·목적이 강화되는 지점</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>변화 없이 익숙하게 유지되는 공간</li> <li>서울대학교 정문 - 시각적 형태와 기능의 합일</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>일정한 인간 활동이 이루어지는 공간</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>유효한 유동인구를 바탕으로 의미 누적이 가능한 공간</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>결절지</li> <li>오픈 스페이스</li> </ul>

[표 5-2] 장소 이미지 강화·형성을 위한 그래픽 장소 아이콘이 제시될 수 있는 공간의 조건

이와 같은 조건들을 토대로 관악 캠퍼스의 건물과 시설, 공간을 살펴본 결과, 연구자는 종합연구동(220동) 지점을 대상 공간으로 선정하였다. 해당 지점에는 위의 표에서 언급되는 모호한 장소성, 그래픽 설치가 가능한 인공의 면(面), 일상적이고 의미없이 존재하는 오픈 스페이스로서의 공간, 집단에

의한 유효한 의미 누적이 가능한 유동인구 등, 그래픽 장소 아이콘이 유효하게 역할 할 수 있는 요소가 모두 갖추어져 있었기 때문이다. 이에 대한 맥락을 좀 더 부연하자면 다음과 같다.

2003년 공사를 시작한 종합교육연구단지(220, 221, 222동)는 7년간 총 790여억 원이 투입되어 2010년 3월 완공되었다. 지상 7층, 지하 2층의 BK 3단계 연구동으로서, 연건 캠퍼스에서 옮겨온 보건대학원이 221동, 13동에 위치하던 생활과학대학이 222동으로 이전하였으며, 220동은 종합교육연구동으로써 다양한 전공을 위한 강의실과 연구실, 그리고 편의시설의 용도로 사용되고 있다. 예를 들어 자유전공학부 강의실, 음대 동양음악·서양음악 연구실, 환경대학원 연구실과 같은 교육시설 뿐 아니라 미대 전시장인 우석홀, 주차장과 통합주차관제센터, 그리고 식당<sup>173)</sup>과 카페가 지하에 위치해 있고, 운동시설인 테니스 코트장이 북측으로 맞닿은 운동장에 위치하고 있다.



[그림 5-20] 서울대 220동의 지도 뷰



[그림 5-21] 음미대 방향에서 바라본 220동과 광장

173) 220동 식당은 언덕방이라 불리던 음미대 식당(74동)이 재축되기 시작한 2012년부터 경 영대의 동원관(58동)을 제외하고 음미대 구역의 유일한 식당시설이 되었다. 음미대 구역에서 220동 식당을 가기 위해서는 220동 혹은 222동 앞의 오픈 스페이스를 반드시 지나가야하는데, 본 연구자가 2년 여간(2011~2013) 관찰한 바 220동의 오픈 스페이스 공간에서 다수의 사람들이 머무른다거나 커뮤니티 활동이 이루어지는 것을 거의 보지 못하였다.



[그림 5-22] 220동 내부  
안내판

따라서 220앞에 조성된 오픈 스페이스는 종합교육연구동, 보건대학원, 생활과학대, 행정대학원, 음미대, 우석홀, 식당, 테니스장 및 주차장과 연결된 공간으로서, 인접 구역의 구성원이나 사용자들이 다양한 동선을 통해 접근하는 곳이기에 사용자들을 위한 생활거점이자 문화공간의 역할까지 병행하도록 조성되었다. 즉, 공간 계획과 실행 여부에 따라 구성원들의 교류와 휴식이 유도되고, 아울러 인접한 건물과 기관의 장소 이미지를 형성할 수 있는 공간인 것이다. 이러한 커뮤니티 공간으로서

의 의도된 오픈 스페이스의 장소 정체성은 2001~2010년에 이르는 종합계획과 실행에서 나타난 변화사항으로도 확인할 수 있다.

애초 2001년도에 이루어졌던 3단계 대학원 교육연구동 및 멀티미디어 강의동(220동)에 대한 기본 구상은 내부순환도로에서 음미대로 이르는 차량의 진입로는 그대로 유지시키며 차량동선을 보행자 동선과 분리하는 것을 포함하고 있었다([그림 5-23] 참조). 종합교육 연구동 인근의 다양한 단과대학들과 연구소들 사이 학문의 성격이 다르기 때문에 적절한 매스의 분리를 이루되, 주 동선을 비롯한 국지적 진입로를 마련하여 접근성을 높이는 것이 당시의 계획이었다.<sup>174)</sup> 이 당시 메인 오픈 스페이스로 구상되었던 공간은 220, 221동과 면한 222동(현재 생활과학대학 건물) 전면의 공간으로서, 이 공간은 단순 휴게 공간이 아니라 커뮤니티 활동을 위한 광장으로 쓰이도록 계획되었었다([그림 5-24, 25] 참조).<sup>175)</sup>

174) 서울대학교, “서울대학교 캠퍼스부문 장기계획 : 2002~2006”, p.127

175) Ibid., pp.151~4

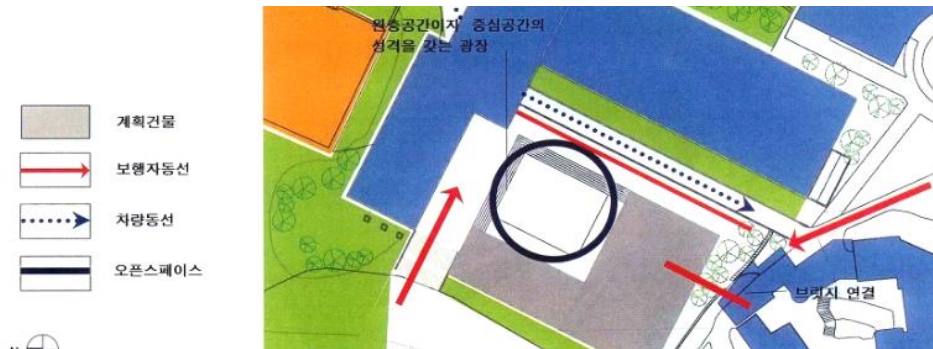


[그림 5-23] 2001년도 구상되었던 220동 동선계획도,  
“서울대학교 캠퍼스부문 장기계획 : 2002-2006”, p.130



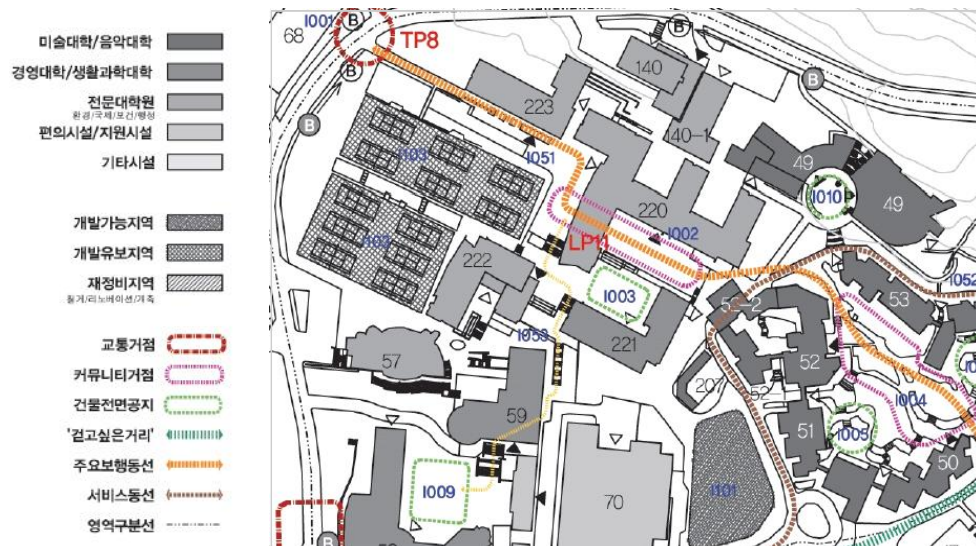
[그림 5-24] 2001년 220동 오픈 스페이스 계획도,  
“서울대학교 캠퍼스부문 장기계획 : 2002-2006”, p.131





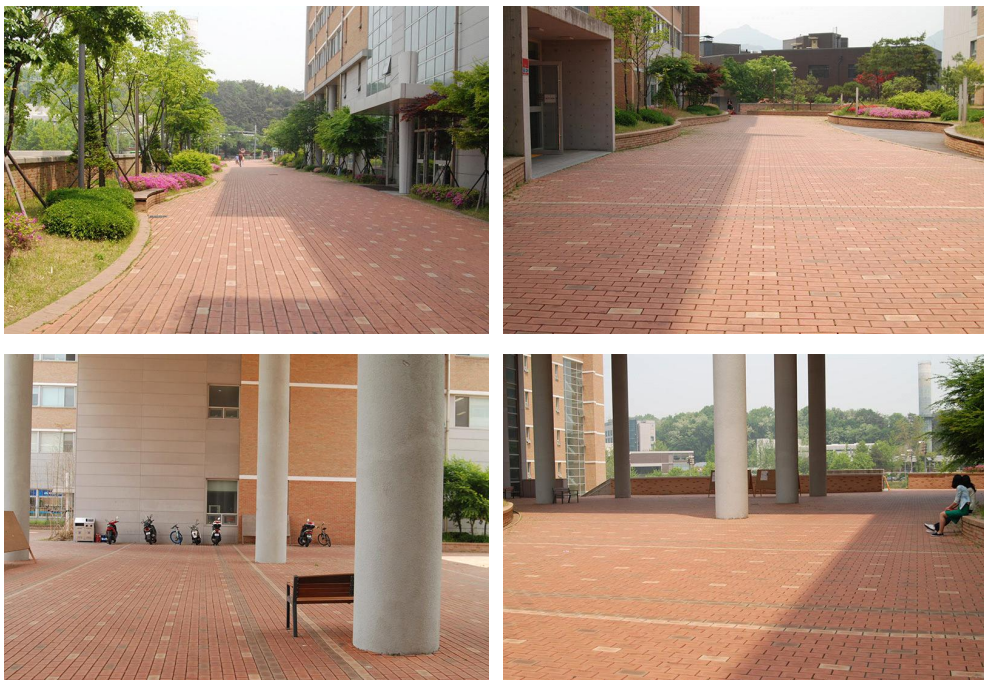
[그림 5-25] 2001년 222동 외부공간 계획도,  
“서울대학교 캠퍼스부문 장기계획 : 2002-2006”, p.154

이러한 이유로 내부순환도로에서 미술대학까지 차량 도로를 연결하기 위해 220동의 서쪽 부분이 필로티로 계획되었었지만([그림 5-23] 참조) 결과적으로 2010년 완공 시 내부 차량 도로는 보행자 통로에 흡수된 채 완공되었다. 그리고 이런 급격스런 변화에 따라 미처 장소 정체성 및 장소 이미지를 계획하지 못한 넓은 오픈 스페이스가 필로티 아래와 220동의 전면부에 형성되게 되었다([그림 5-26] 참조).



[그림 5-26] 2007년 I영역 계획도면 세부; 차량동선이 주요 보행 동선으로 수정되었다.  
“서울대학교 캠퍼스부문 장기계획 : 2007-2011”, p.152

애초에 계획되었던 222동의 오픈 스페이스가 3면이 건물과 시설로 둘러싸여져 위요감(enclosure)을 가지는 반면, 이 오픈 스페이스는 221동(현재 보건대학원 건물) 전면에서는 넓은 보행로의 성격을 띠다가 220동의 필로티 아래에서 보행 통로의 너비가 급격히 확장하며 광장 형식으로 증폭된다. 이렇게 차량 도로를 흡수하며 발생한 오픈 스페이스는 220동의 맞은 편(서측면)을 따라 조성된 조경 식재에도 불구하고 222동 전면에 위치한 계획된 오픈 스페이스([그림 5-28])에 비해 광장으로서의 정체성이 부족해 보이는 양상을 띠게 되었다.



[그림 5-27] 220동 오픈 스페이스,  
왼쪽 위부터 시계방향으로 221동 앞, 미대교양 실습동(52-1동)방향,  
미대교양 실습동에서 바라본 220동의 필로티 하단부, 필로티 아래 서쪽에서 바라본 방향.



[그림 5-28] 남, 북쪽에서 바라본 222동 앞의 오픈 스페이스

2010년 완공 당시 2001년 계획에서 볼 수 있었던 미술대학까지의 차로가 사라진 상태였다는 점은 해당 공간이 차량 접근성보다는 보행자의 통행 안전과 휴식, 그리고 다양한 전공 간 교류와 커뮤니케이션을 좀 더 높은 우선순위에 두었음을 나타낸다고 볼 수 있다. 즉 220동의 오픈 스페이스는 구성원들의 커뮤니티 공간이자 220동의 장소 이미지를 전달하는 지점으로 역할하는 것이 본래 설계의 목적에 부합하는 것이라고 볼 수 있다.

그러나 현재 220동 전면의 오픈 스페이스는 이용자 간의 교류점이 적고, 식당이나 주차장으로의 이동을 위한 용도로 주로 사용되고 있다. 즉 머무름이 일어나는 장소적 이미지보다는 이동을 위한 공간으로 인식되고 있는 것이다. 220동의 흐릿한 장소 이미지는 220동에 위치한 다른 시설에도 영향을 미친다. 예를 들어 220과 49동 사이에 새로 이전된 우석홀이 있지만 인지도가 낮아서 220동의 출입구에 ‘우석홀’이라는 표지가 따로 설치되어 있다. 그러나 220동에 우석홀이 있다는 것을 아는 학생들이 많지 않고, 불규칙적인 전시 일정 때문에 우석홀을 사용하지 않는 학생들의 경우 관심도가 낮아지며 이는 전반적으로 전시 관람객이 낮아지는 악순환을 거듭하는 구조를 낳고 있다.

또한 기울어진 경사면에 위치한 종합교육연구동은 접근하는 방향에 따라서 해당 오픈 스페이스의 위치 파악이 혼란스럽다는 위치 정보 안내의 기본적

인 문제점도 안고 있다. 바로 한층 아래 위치한 생활과학대의 광장이 동일 재질의 바닥 마감재를 사용한 데다 두 장소 모두 어느 한 장소에서 다른 오픈 스페이스를 관찰할 수 없기 때문에 사용자들의 혼란을 유발한다. 이처럼 220동의 오픈 스페이스는 상당한 면적에도 불구하고, 광장으로서의 기능을 수행하거나 해당 공간의 장소 이미지를 뚜렷하게 형성하지 못하고 있다.

220동의 오픈 스페이스의 가장 큰 문제점은 그 분위기와 장소 이미지에 대해 많은 사람들이 공통적으로 가지는 느낌이 썰렁함, 정적임, 한산함이라는 점이다. 여기에는 220동의 필로티와 그 하단부의 기둥들이 구조적으로 영향을 미치는 듯하다. 왜냐하면 원래 이 필로티는 차량통로를 위해 인간적인 스케일보다 훨씬 높게 지어졌고, 기둥 역시 필로티를 지지하는 기능 외에도 차량도로와 보행통로를 분리하기 위한 목적으로 설계되었을 것이기 때문이다. 즉, 222동 광장에서 느껴지는 위요감이 220동의 오픈 스페이스에서는 부재한 상황이다. 또한 이 필로티 공간과 광장으로서의 장소감이 서로 모순된다는 것을 기둥이 이루는 방향성에서도 찾아볼 수 있다. 성상준, 최정수는 그들의 논문에서 다음과 같은 점을 언급했다.

수평으로 길게 놓인 벽은 중력이 갖는 무게감으로 수평적으로 강한 방향성을 갖고 2개 이상의 벽과 기둥 사이의 폭에 의해 만들어지는 통로는 시각적인 개방과 잠재적 폐쇄에 의해 목표에 이르게 하는 특징을 갖는다.<sup>176)</sup>

위의 논문을 토대로 분석한다면, 필로티 공간에 위치한 6개의 기둥은 3개씩 2줄을 이루고 있기 때문에 기둥사이의 시각적 개방과 폐쇄를 토대로 통행하는 이들을 목표에 이르게 하는 특징을 가지고 있다([그림 5-27] 참조). 그러나 구조상, 3개의 열주들은 220동 서측부의 오픈 스페이스와 평행하게 놓여 있고, 나들문을 향하는 방향으로는 테니스장과의 높이 편차로 인한 난

---

176) 성상준, 최정수, “건축공간구성에 있어서 시각적 연속의 축에 의한 구현과 그 효과에 관한 연구”, 논문집 9, (공주영상정보대학, 2002), p.376



간 역할을 하는 벽이 존재한다.



[그림 5-29] 오픈스페이스 북측 방향,  
필로티 아래 난간의 방향은 테니스 코트와  
미대를 향한다.



[그림 5-30] 오픈스페이스 남측 방향,  
미대쪽 방향의 공간. 직접적인 건물 입구는  
보이지 않는다.

나들문의 반대 방향인 남측 방향으로는 52-1동(미대 실습동)을 향해 길게 뻗은 넓은 공간이 있지만 점점 좁아지는 구조와 52-1동의 입구가 직접 보이지 않기 때문에 미술대학이나 법대로 가고자 하는 이들의 통로 역할을 하기 어려워 보인다. 한편 테니스장 위로 난간 역할을 하는 벽면을 따라가는 북측 방향으로 보았을 때 좌측으로는 엘리베이터 박스와 222동의 오픈스페이스로 향하는 계단이 보이는 반면, 반대편 220동 방향으로는 직접적으로 출입구를 볼 수 없다. 221동 방면의 출입구는 기둥 아래 공간에서는 직접 볼 수 없고, 52-1동을 향한 방향으로 또 다른 220동의 주 출입구를 볼 수 있다. 즉, 222동 방향을 제외한 나머지 3방향에서는 기둥을 따라가는 동선 상에서 목표점을 잡을 수 없는 구조인 것이다. 이는 종합교육연구동의 이 공간에서 기둥의 원래 역할이 220동의 상층부 건물을 지지하며 보차분리를 위한 것이었음을 고려한다면 당연한 배치일 수 있다. 그러나 현재로서는 필로티 아래로 시야를 트는 역할을 하는 것 이외에는, 실제적이지 않은 방향성을 제시함으로써 해당 공간의 온전한 위요감을 방해하고 모호한 장소 이미지를 제공하는 원인을 제공한다고도 할 수 있겠다.

요컨대, 변경된 도로배치 계획 때문인지, 분절된 매스 사이 존재하는 지대의 편차 때문인지, 혹은 단일 영역 안에 기능적 필요만을 중심으로 배치된 다양한 전공 분야와 편의 시설의 개별성 때문인지 그 이유를 정확히 지적할 수는 없지만, 대략 위 요소들이 복합적으로 현재 오픈 스페이스가 의미 누적이 진행되는 ‘장소’라기보다는 물리적 환경으로서의 ‘공간’으로 남아있는 것에 영향을 미치고 있다는 것은 추론해볼 수 있다. 즉, 종합교육연구단지 오픈 스페이스의 가장 큰 문제점은 해당 공간의 모호한 장소 정체성과 이미지라고 결론내릴 수 있다.

이러한 모호함은 해당 지점과 연결된 다른 사이트로의 방향과 동선 결정에도 혼란을 야기하기 때문에 먼저 해당 공간의 장소 이미지를 사용자에게 선명하게 알려주는 작업이 필요하다. 사용자가 현재 자신이 위치한 공간의 정체성에 대해 잘 알지 못한다면, 해당 공간은 장소화되기 어렵기 때문이다. 이러한 이유로 연구자는 모호한 정체성을 가지는 220동의 오픈 스페이스 공간에 그래픽 장소 아이콘을 제안, 장소 이미지를 선명하게 형성하여 사용자의 장소 경험을 유도하고, 이를 통해 장소 정체성을 원래 계획하던 바대로 형성하도록 돕는 것이 필요하다고 판단하여 종합교육연구동의 오픈 스페이스 공간을 작품연구의 대상 지점으로 선정하였다. 해당 대상지의 분할된 구조에 따라 세분화된 대상지 1, 2는 다음의 [그림 5-31, 32]와 같다.



[그림 5-31] 세부 대상지 1, 필로티 아래 공간



[그림 5-32] 세부 대상지 2, 음미대 방향 오픈스페이스

## 5.5 대상지점의 장소 정체성 도출

지금까지 종합연구동의 장소 맥락을 살펴보고, 그 결과 종합교육연구동의 오픈 스페이스는 모호한 정체성으로 말미암아 공간적 특성을 띠기 때문에 선명한 장소 이미지의 형성이 필요한 대상지로 선정되었다. 앞서 그래픽 장소 아이콘을 통해 장소 이미지의 강화와 변화를 도출한 제3장의 선행사례들의 공통점은 모두 1. 장소 이미지의 조정이 필요한 지점 혹은 지역에 적절하게 설치되었다는 점, 그리고 2. 선명한 장소 이미지의 형성을 돕는 그래픽 요소를 사용했다는 점을 들 수 있다. 즉 프로젝트의 주체는 맥락에 따라 자치단체나 계획가, 디자이너, 장소 구성원 등 다양하지만 모두 대상 공간의 맥락과 장소 정체성을 명확히 파악하고, 장소 이미지를 선명하게 제안했다는 것을 공통으로 한다. 따라서 이번 장에서는 종합교육연구동 지점의 장소 정체성과 맥락을 정리하고, 지각자들에게 제시할 장소 이미지의 키워드를 도출하도록 한다.

종합교육연구동 오픈 스페이스의 가장 큰 장소 정체성은 오픈 스페이스를 형성하고 있는 220동의 장소 정체성과 맞닿아 있다. 220동은 보건대학원, 작곡과, 자유전공학부, 생명공학공동연구원 외 다수의 편의시설과 기관이 종합적으로 모여 있는 종합교육연구동이며, 해당 오픈 스페이스와 연결된 건물과 시설은 앞에서 언급한 것과 같이 보건대학원(221동), 생활과학대(222동), 그리고 음미대 구역의 실습동(57-13동)으로 파악할 수 있다. 즉 이 오픈 스페이스는 여러 복합적인 기능과 연구 주체들이 연결되는 복합적 공간인 것이다. 그리고 그 가운데 가장 두드러지는 요소는 종합적 연구공간이다. 애초 220~222동의 건축 자체가 ‘종합교육연구단지’ 개발을 목적으로 한 것이었고, 그에 따라 다양하고 복합적인 연구 주체들이 이 공간의 가장 큰 사용 주체임은 부정할 수 없다. 따라서 해당 오픈 스페이스가 띄어야 하는 장소 정체성은 연구공간으로서의 정체성이며, 이곳에서 선명하게 제시되어야 할 장소 이미지 역시 바로 이러한 연구공간의 이미지라고 할 수 있다.

이러한 연구공간의 장소 정체성은 다음의 키워드와 같이 풀이, 이해될 수 있다. 이러한 키워드로의 환원과정은 다음 단계에서 진행될 그래픽 아이콘 디자인을 위한 기반 작업으로 볼 수 있다.

교육	연구	학문	성장
학생	연구자	젊음	정진
배움	진행	기회	비상

[그림 5-33] 종합교육연구동의 장소 정체성 키워드

## 5.6 그래픽 아이콘 디자인

종합 연구동의 장소 이미지를 전달하기 위한 그래픽 장소 아이콘을 디자인할 때 유념해야하는 점은 최대한 해당 공간의 장소 정체성을 토대로 도출된 위의 키워드를 기반으로 한다는 점이다. 그래픽 장소 아이콘 디자인은 방향이나 위치와 관련된 정보 전달을 위한 정보 디자인과는 다르다. 장소 이미지의 형성을 요하는 사례에 따라서 정보 전달을 필요로 하는 경우도 있겠지만, 본 연구의 경우는 전반적인 장소의 ‘이미지’를 전달하는 것이 목적이기 때문에 이미지는 키워드를 연상할 수 있는 모티브 형식, 즉 상징의 형식으로 제안될 것이다. 해당 지점의 구성원과 단순 보행자에게 시각적인 흥미를 주고 장소 경험을 유도하기 위한 방법으로 아나몰포시스를 사용하는 부분은 다음 장에서 언급하도록 하겠다. 먼저 장소 이미지를 선명하게 제안하는 그래픽 장소 아이콘의 디자인 제안을 위해 지각자들이 이미지를 형성하는 순서를 살펴보고자 한다. 린치는 장소 이미지 실험에서 설문 응답자들이 이미지 지도를 그리는 순서를 통해 지각자에게 있어서 장소의 이미지는 다음과 같은 순서로 형성된다고 언급했다.<sup>177)</sup>

- 장소 이미지는
1. 통로를 따라 생성되며
  2. 외부 형태에 영향을 받고
  3. 반복되는 패턴에 영향을 받아 인식되고
  4. 지역의 묶음으로 시작되기도 하고
  5. 익숙한 중심점으로 시작되기도 한다.
- 밀도 높고 익숙한 지점은 다른 것과 연결된다.

즉, 장소 이미지는 이동 경험이 누적되는 통로를 중심으로 이미지가 형성되기 시작하고, 장소의 물리적 지형 및 구조 등 시각적으로 인식하는 형태에 영향을 받으며, 영역의 구획이나 익숙한 중심점이 구심적으로 작용하여

---

177) Lynch, “도시환경디자인”, pp.130~1

형성된다는 것이다. 그러므로 종합교육연구동을 위한 그래픽 장소 아이콘의 디자인 방향은 다음과 같은 조건들을 충족해야 한다.

- 해당 지점의 정체성을 명료하게 드러낸다.
- 통행로의 방향을 고려하여, 가장 왕래가 빈번한 지점에 설치된다.
- 직관적으로 파악할 수 있는, 상징적 이미지를 사용한다.
- 아나몰포시스를 통한 비일상적 체험, 감각 체험으로 통행하는 이의 장소 경험을 활성화한다.

지금까지 논의한 대상지에 그래픽 장소 아이콘의 목적과 디자인 방향을 표로 도식화한다면 다음과 같다.

대상지	지향점	이미지	설치 지점	방법론
220동 오픈 스페이스	지점의 정체성을 드러내는 광장으로	인접 기관 및 건물의 ‘종합연구공간’으로서의 장소 정체성을 상징하는 이미지	가장 많은 지각자에게 노출 가능한, 유동인구가 많은 지점	아나몰포시스를 통한 장소 경험의 활성화

[표 5-3] 종합교육연구동의 그래픽 장소 아이콘 역할

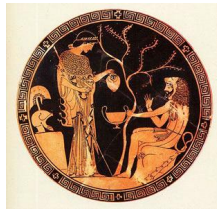
### 5.6.1 세부 대상지 1의 그래픽 아이콘 도출

그리고 종합교육연구동의 장소 정체성 키워드를 토대로 상징적인 이미지를 추출한 결과, 본 연구에서는 비상하는 존재로서의 ‘새’로 메인 이미지를 선정하였다. 동서양의 설화와 문학 등에서 새가 성장, 호기심, 지혜와 도전의 상징으로 쓰여지는 사례가 빈번하기 때문이다. 예를 들어 성경에 나오는 노아의 방주 이야기에서 노아는 홍수가 끝나갈 무렵 땅이 드러나기 시작했는지 알기 위해 새를 먼저 내보낸다. 이 때 가장 먼저 보냄을 받은 새는 까마귀이고, 이후에 비둘기가 나뭇잎을 물고 돌아옴으로써 땅이 드러나기 시작

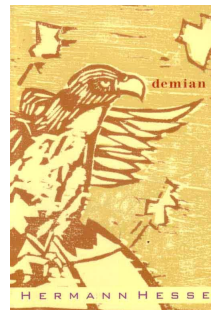
했음을 알려주는 역할을 한다. 또한 올빼미는 그리스 신화에서 지혜의 여신인 아테나를 도와 모든 진실을 알게 하는 역할을 하는 상징으로 쓰이고, 소설 <데미안>에서는 스스로의 세계를 깨고 극복하려는 의지의 표상으로 새가 쓰인다. 소설 <갈매기의 꿈>에서도 ‘조나단’이라는 갈매기를 통해 끊임없이 현실에 안주하지 않고 노력하는 의미로서 비상하고 날아오르는 모습을 보여준다.



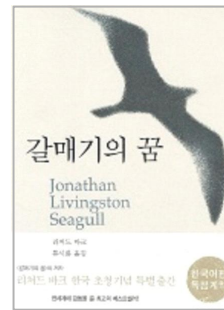
[그림 5-34]  
노아의 새



[그림 5-35]  
아테네의 새 올빼미

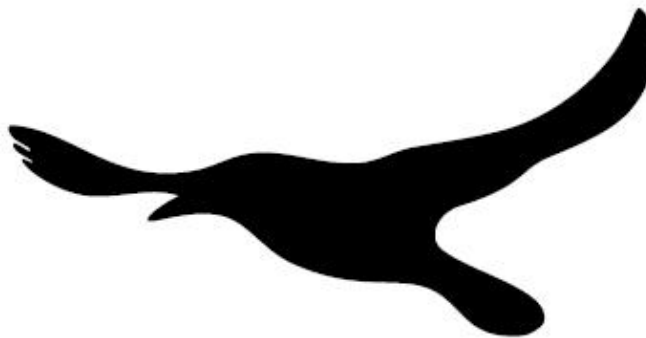


[그림 5-36]  
<데미안>의 새



[그림 5-37]  
<갈매기의 꿈> 표지

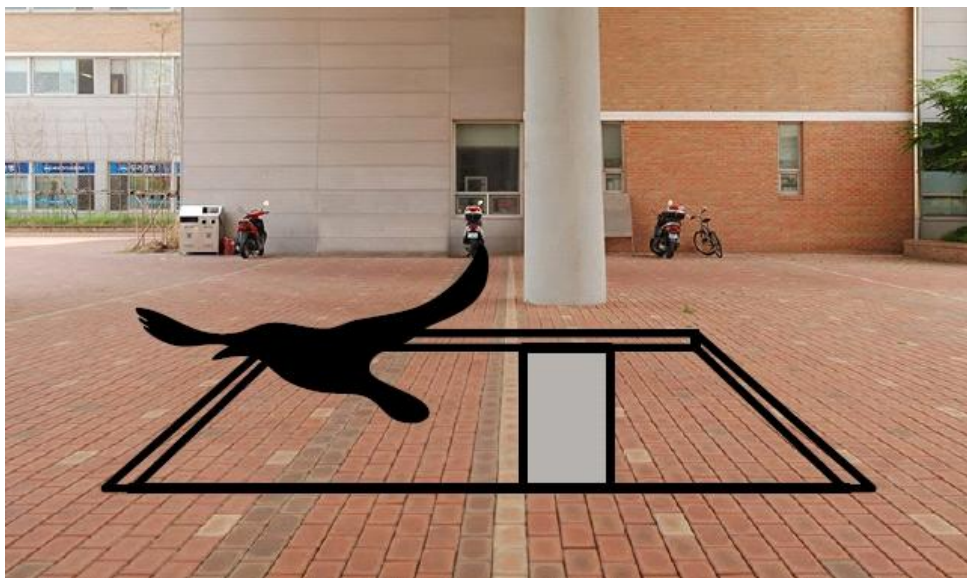
따라서 ‘비상하는 새’의 형상이 위에서 도출한 키워드 중 성장, 젊음, 정진, 배움, 진행, 비상의 가장 선명한 상징으로 쓰일 수 있다고 판단, 그래픽 아이콘을 다음과 같이 제안하였다.



[그림 5-38] 비상하는 새 이미지



새의 상징 이미지는 해당 그래픽 아이콘이 외부 환경에 적용된다는 점과, 불특정 다수가 접하는 상징이라는 점을 고려하였다. 이를 위해 특정 새의 유형으로 한정되어 이해되는 것을 방지하고자 하위 정보를 알려줄 수 있는 색상과 세부적인 모양새 등의 디테일을 생략하여 실루엣의 형태로 도출하였다. 새의 기본적인 이미지와 대상지 1의 구조적인 특성을 감안하여 적용한 최종 시안 1은 다음의 [그림 5-39]과 같다. 비상하는 새의 역동성을 강조하고, 새가 상징하는 성장, 젊음, 정진, 배움, 진행, 비상의 키워드를 효과적으로 전달하기 위해 시각적인 깊이와 개방의 이미지를 제시하였다. 해당 위치는 엘리베이터 박스에서 220동의 오픈 스페이스로 나오자마자 마주하게 되는 공간인데, 정면에 위치한 기둥을 이미지의 요소로 사용하여 시각적인 흥미와 함께 지각자가 어떤 위치를 뻗티지 포인트로 삼아야하는지에 대한 힌트요소로 작용하게끔 의도하였다.



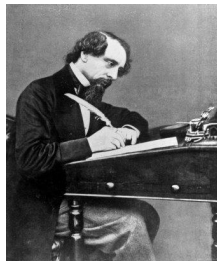
[그림 5-39] 세부 대상지 1, 필로티 아래 공간에 적용된 시안

### 5.6.2 세부 대상지 2의 그래픽 아이콘 도출

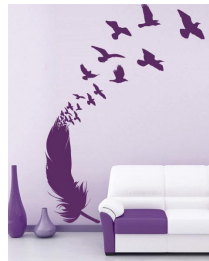
세부 대상지 2의 공간에는 위의 키워드들 중 교육, 학문, 연구자의 상징을 나타낼 수 있는 퀴 펜(quill pen, 깃털로 만든 펜)을 선정하였다. 이 모티브는 첫 번째 모티브인 새와 관련될 뿐 아니라 서울대학교 로고의 심볼 마크를 이루는 그래픽 요소 중 하나로, 보통 학문을 탐구하는 연구자의 상징으로 쓰인다. 왜냐하면 깃털 펜은 동양의 붓과 함께 인류의 기록을 가장 오랫동안 담당한 도구로서, 1000년 넘게 문자나 이미지의 기록에 쓰였기 때문이다.



[그림 5-40] 깃털 펜을 쥔 볼테르



[그림 5-41] 깃털 펜을 쥔 찰스 디킨스



[그림 5-42] 새와 깃털 펜의 모티브



[그림 5-43] 서울대 심볼 마크

종합교육연구동의 가장 큰 특징이자 모호한 장소성의 원인은 너무나 다양한, 그래서 공통점이 없는 듯 한 학과들의 연구실과 행정실이 220동에 집결해있다는 점이다. 그러나 큰 틀에서 보자면 이들 모두는 서울대학교에 소속된 학과와 기관이라는 공통점을 가진다. 즉 위의 키워드 외에 가시적으로 이 공간의 다양함을 통합하는 요소는 서울대학교라는 상위기관인 것이다. 따라서 교육, 학문, 연구자의 상징을 나타내기 위해 서울대 엠블럼에 포함된 깃털 펜을 기반으로, 종합 연구동이라는 특성에 맞게 ‘진리는 나의 빛’이라는 학교의 슬로건에서 ‘진리’에 해당하는 VERITAS의 문구를 그림자처럼 레이아웃하여 최종 이미지를 제안하였다.



[그림 5-44] 깃털 펜과 VERITAS의 이미지

학문적 상징인 깃털 펜과 서울대 심볼 마크에 포함된 ‘Veritas’ 문구의 조합을 자연스럽게 나타내기 위해 이 둘을 병합한 이미지는 ‘Veritas’의 문자를 쓰고 있는 깃털 펜으로 표현하였다. 이 그래픽 아이콘이 설치될 세부 대상지 2의 공간은 220동과 음미대를 연결하는 오픈 스페이스로서, 양측에 조성된 식재에도 불구하고 특징적인 위요감과 시선의 구심점이 부재하는 공간이다. 그러므로 이 단순화된 모티브 형태의 그래픽 아이콘은 배경과 대비를 이루며 지각자들의 시선을 유도하는 그래픽 구심점으로 역할할 수 있다. 또한 첫 번째 이미지와 유기적으로 관련되어 서울대학교에서 해당 종합연구단지가 가지는 역할과 장소 정체성을 상징한다. 깃털 펜과 VERITAS의 이미지가 조합된 이미지를 대상지 2의 공간에 적용한 시안은 다음의 [그림 5-45]과 같다.



[그림 5-45] 깃털 펜과 문구가 적용된 시안

## 5.7 아나몰포시스 장소 아이콘 제안 및 분석

### 5.7.1 세부 대상지 1의 그래픽 장소 아이콘

제안된 그래픽 아이콘을 장소 그래픽 아이콘으로 설치하는 방법으로는 4장에서 언급한 아나몰포시스 방식을 사용했다. 모호한 정체성을 제공하는 오픈 스페이스의 일부이자, 유동인구가 가장 많은 세부 대상지 1, 2번의 지점에 각각의 그래픽 아이콘을 아나몰포시스 방식으로 설치했다. 먼저 세부 대상지 1, 필로티 아래 공간에 설치된 새의 이미지는 다음 [그림 5-46]과 같다.



[그림 5-46] 대상지 1에 설치된 <비상하는 새>, 최종 설치된 아나몰포시스 이미지 촬영, 620cm x 2070cm





[그림 5-47] 새의 세부 이미지. 근거리에서 전체 모티브의 힌트를 얻을 수 있다.



[그림 5-48] 뱅티지 포인트에서 아나몰포시스를 관찰하는 지각자들



[그림 5-49] 뱅티지 포인트가 아닌 지점에서 바라본 이미지

해당 작업은 뱅티지 포인트에서는 스마트폰의 화각으로도 쉽게 전체 이미지를 촬영할 수 있지만, 실제 작업의 크기는 가로 620cm, 세로 2070cm에 해당하는 규모를 가진다. 이는 본 작업에 주로 적용된 아나몰포시스가 단축형 아나몰포시스로서, 새의 오른쪽 날개 부분으로 갈수록 원근에 따른 확대가 점진적으로 진행되었기 때문이다.<sup>178)</sup> 설치 결과, 주로 엘리베이터 박스와 220동의 출구를 잇는 동선을 사용하는 지각자들에 의해 관찰되는 양상을 보였다. 해당 작업의 그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성을 그래픽 장소 아이콘의 분석 프레임에 따라 분석한 결과는 다음 [표 5-4]와 같다.

178) 벽과 닿아있는 새의 오른쪽 날개 끝부분에는 3차원형 아나몰포시스가 적용되었다.

〈비상하는 새〉의 그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성 분석		
인지 순서	분석 기준	그래픽 장소 아이콘의 적용 요소
감각 (sensation)	그래픽 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 단순한 실루엣과 그레이 스케일의 색을 사용.</li> <li>• 상징적인 아이콘의 형태</li> </ul>
지각 (perception)	조형원리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 형태의 단순성 - 단순한 아이콘 형태로 묘사된 새와 개방된 천창, 기둥</li> <li>• 연속성 - 기둥의 구조가 시각적으로 단순화되어 상징적 3차원의 구조로 연속된다.</li> <li>• 변화도 - 사용자의 지점에 따라 전체 이미지가 변화한다. 특히 근거리의 사용자는 새의 머리 이미지를 직접적으로 관찰할 수 있는 반면에, 뱅티지 포인트에 서있는 사용자는 전체 실루엣을 통해 또 다른 형태를 보게 되고, 이를 새의 머리로 인식하게 된다.</li> <li>• 시야 - 유동인구가 가장 많은 곳에서 가장 크게 시야에 들어온다.</li> </ul>
경험 (experience)	감성 체험 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 상징성 - 날아오르는 새의 이미지를 통해 성장, 젊음, 정진, 배움, 진행, 비상을 상징한다.</li> <li>• 비일상적 체험 - 일상적인 장소에 가변적으로 설치된 이미지로, 비일상적인 차원을 통해 이미지를 인식하게 한다.</li> <li>• 장면성 - 지각자가 뱅티지 포인트로 이동함에 따라 직관적으로 완성되는 장면성을 획득한다.</li> <li>• 감각적 체험 - 동미학적 시각 체험을 가능하게 한다.</li> </ul>
평가1 (evaluation)	가치와 의미 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 차별성 - 기존 공간에 그래픽 요소를 더함으로써 일상성을 환기시키는 기능을 한다.</li> <li>• 정체성 - 해당 공간의 연구공간으로서의 이미지를 은유적으로 형상화함으로써 장소의 정체성을 가시화한다.</li> </ul>
평가2 (evaluation)	장소 이미지 측면	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 모호했던 장소 이미지가 그래픽 장소 아이콘을 통해 명확하게 형성된다.</li> </ul>

[표 5-4] 〈비상하는 새〉의 그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성 분석

### 5.7.2 세부 대상지 2의 그래픽 장소 아이콘

세부 대상지 2의 지점은 음미대 방향, 220동의 출입구, 엘리베이터 박스를 연결하는 동선을 이용하는 유동인구가 많은 곳이다. 그러나 222동의 오픈 스페이스와는 달리 파라솔이나 야외 테이블과 같이 사용자로 하여금 머무름을 유도하는 가구도 없으며, 220동 건물 이외에는 위요감을 형성하는 인지가 없기 때문에 단순히 이동의 공간으로 쓰이는 곳이다. 이곳에 설치된 깃털 펜의 그래픽 아이콘은 다음의 [그림 5-51]과 같다.



[그림 5-50] 대상지 2에 설치된 <깃털 펜>, 최종 설치된 아나몰포시스 이미지 촬영, 140cm x 1890cm





[그림 5-51] 일조량에 따른 <깃털 펜>의 변화



[그림 5-52] 뱅티지 포인트가 아닌 지점에서 바라본 이미지



[그림 5-53] 뱅티지 포인트가 아닌 지점에서 바라본 <깃털 펜>의 세부 이미지

대상지 2의 작업 역시 실제 작업의 크기는 가로 140cm, 세로 1890cm의 규모로서, 뱅티지 포인트의 반대 방향에서 바라본다면 그 왜곡을 확인할 수 있다([그림 5-52] 참조). <깃털 펜>은 사방이 외부 환경에 그대로 노출된 지점에 설치되었기 때문에, 일조량과 햇빛의 각도에 따라 반사율이 달라지

면서 시야각에 따라 전반적인 톤이 다르게 보이는 결과를 연출한다. 해당 작업의 그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성을 그래픽 장소 아이콘의 분석 프레임에 따라 분석한 결과는 다음 [표 5-4]와 같다.

〈깃털 펜〉의 그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성 분석		
인지 순서	분석 기준	그래픽 장소 아이콘의 적용 요소
감각 (sensation)	그래픽 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 단순한 실루엣과 단일 색상을 사용한 상징적인 깃털 펜의 아이콘과 한 단어 문자의 조합 형태</li> </ul>
지각 (perception)	조형원리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 형태의 단순성 - 단순한 아이콘 형태로 묘사된 깃털 펜의 형태.</li> <li>• 변화도 - 사용자의 관찰 지점에 따라 전체 이미지가 변화한다. 또한 일조량과 관찰 각도에 따라 이미지의 전반적인 톤이 변화한다.</li> <li>• 시야 - 오픈 스페이스의 축과 평행한 방향으로 설치되었기 때문에, 가장 많은 유동인구가 발견할 수 있는 곳에서 가장 크게 시야에 들어온다.</li> </ul>
경험 (experience)	감성 체험 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 상징성 - 깃털 펜의 이미지를 통해 교육, 학문, 연구자를 상징한다. 또한 Veritas의 문자를 통해 학문의 은유와 함께 서울대학교의 정체성을 상징한다.</li> <li>• 비일상적 체험 - 일상적인 장소에 비현실적인 크기의 확대와 인지적인 차원에 구현된 깃털 펜의 이미지로 비일상적인 체험을 유도한다.</li> <li>• 장면성 - 지각자가 벤티지 포인트로 이동함에 따라 직관적으로 완성되는 장면성을 획득한다.</li> <li>• 감각적 체험 - 동미학적 시각 체험을 가능하게 한다.</li> </ul>
평가1 (evaluation)	가치와 의미 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 차별성 - 기존 공간에 그래픽 요소를 더함으로써 일상을 환기시키고 시각적 구심점을 제공한다.</li> <li>• 정체성 - 해당 공간의 연구공간으로서의 이미지를 은유적으로 형상화함으로써 장소의 정체성을 가시화한다.</li> </ul>

평가2 (evaluation)	장소 이미지 측면	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 단순히 통로로서 역할하던 공간이 그래픽 장소 아이콘을 통해 장면성을 장소 경험을 유도하며 머무름의 기능을 획득한다. 새로운 장소 이미지가 형성된다.</li> </ul>
---------------------	-----------	--

[표 5-5] <깃털 펜>의 그래픽 장소 아이콘으로서의 유효성 분석

각 세부 대상지에 설치된 그래픽 장소 아이콘들은 해당 공간의 구조적 특성에 따라 바닥면만을 이용하는 곳에는 단축형 아나몰포시스, 벽과 기둥, 바닥 등 입체적인 공간을 이용하는 경우에는 3차원형 아나몰포시스 방법을 통해 적용되었다. 그래픽 장소 아이콘을 구현한 아나몰포시스 기법은 관찰자의 동감각적 시선과 능동적 탐색을 유도하는 특성이 띠었으며, 탐색 과정에서 지각자는 해당 공간에 대한 적극적인 관여, 발견, 해석을 통한 교류를 시작하게 된다. 머무름으로 이어지는 이러한 장소 경험은 아나몰포시스가 완성되는 장면을 통해 시각적 유희로 이어지고, 이러한 비일상적 감성체험은 지각자로 하여금 개인의 경험이 투영된 독특한 장소 이미지를 형성하도록 유도한다. 또한 아나몰포시스의 특성<sup>179)</sup>상, 카메라의 렌즈를 통해 포착된 아나몰픽 이미지들은 쉽게 기록과 공유로 이어질 수 있다. 이는 아나몰포시스의 특성을 통해 지각자의 시각경험이 집단을 통해 확산되고 공유되어 더욱 많은 구성원들에 의해 장소의 이미지가 공유되는 결과를 가져올 수 있다. 이는 곧 공간의 장소화를 더욱 가속화할 수 있는 가능성을 뜻하기도 한다.

179) 아나몰포시스의 밴티지 포인트는 2점 투시가 아닌 1점 투시를 전제조건으로 한다.

## 6. 결론

6.1 연구 결과와 의의

6.2 연구의 한계점과 향후 연구과제

## 6. 결론

### 6.1 연구 결과와 의의

본 연구는 현대의 문화와 물리적 환경에 있어서 차별화된 고유의 장소 경험을 요구하는 추세에 발맞추어, 장소 이미지의 형성과 조정을 위한 시각적 방법론을 제안하고자 하였다. 이를 위해 연구자는 공간과 장소를 보다 능동적인 개념으로 정립하고자 인문 지리학적 개념을 빌려 공간과 장소 개념의 차이와 특성을 고찰하였다. 이를 통해 장소를 공간과 구별 짓는 가장 큰 요소는 개인의 유의미한 장소 경험이라는 점에 착안, 장소 경험을 유의미하게 만드는 시각디자인의 방법론을 통해 장소 이미지를 형성 및 조정하는 방향으로 연구의 축을 잡았다. 세부적인 방법론 제안을 위해 홀·램·비고(R. B. Hull, M. Lam, and G. Vigo)의 연구에 나타난 물리적 환경 요소인 장소 아이콘(place icon)을 그래픽 디자인의 차원에서 접근하여 그래픽 장소 아이콘(graphic place icon) 개념을 제안하였다. 또한 그래픽 장소 아이콘의 작동 순서와 유효성을 분석할 수 있는 프레임을 제안, 선행 사례들을 분석함으로써 그래픽 장소 아이콘의 유효성을 분석하였다. 분석 프레임을 제안하는 과정에서, 지각자의 감성 체험 요소가 매우 효과적으로 장소 경험의 인상을 강화하는 요소임을 파악할 수 있었고, 이의 효과적인 활성화를 위한 디자인 방법론으로서 아나몰포시스를 재조명하고 디자인 방법론으로서 제안하였다. 본 연구에서 제안된 방법론을 실제 적용하기 위한 작품연구의 대상으로 서울대학교 관악 캠퍼스의 종합교육연구동(220동)의 오픈 스페이스를 선정, 장소 이미지를 선명하게 하기 위한 그래픽 장소 아이콘들을 아나몰포시스 방법론을 통해 설치하였다.

본 연구의 성과는 다음과 같이 요약될 수 있다.

첫째, 공간과 장소의 심층적인 고찰을 위해 인문 지리학적 개념을 살펴보고, 이를 그래픽 디자인의 대상과 목적으로 구체화하였다.

둘째, 그래픽 디자인의 차원에서 고찰한 장소 아이콘(place icon)의 개념을 통해 그래픽 장소 아이콘(graphic place icon)의 새로운 개념을 제안한 점이다. 또한 이의 구체적인 분석을 위한 프레임을 지각자의 지각 과정에 따른 틀로서 구성하였다([표 3-7]참조). 이 분석 프레임을 통한 선행 사례 분석으로 그래픽 방법론을 통해 접근한 장소성 및 장소 이미지의 형성·조정이 유효하게 작동함을 살펴볼 수 있었다.

셋째, 회화 기법의 일종인 아나몰포시스를 재조명, 그래픽 장소 아이콘을 위한 디자인 방법론으로 제안하고, 방법론으로서의 유효성을 검증하였다. 또한 아나몰포시스에 내재된 감성 체험 요소를 그래픽 장소 아이콘을 위한 방법으로 올바르게 활용하기 위해 장소 이미지의 형성을 토대로 하는 지침을 제안하였다.

넷째는 실제 작품 설치를 통하여 개인 단위와 단기간의 제한조건에서 가능한 아나몰포시스의 범주를 실제로 구현하고 분석한 것이다. 이 연구 작업은 대상지인 서울대학교의 관악 캠퍼스 전반의 공간 맥락에 대한 인문 지리적 분석과 고찰을 바탕으로 전개된 것으로, 장소 이미지 형성을 위한 아나몰포시스 장소 아이콘 작업의 시범 연구로 삼을 수 있을 것이다.

요컨대, 시각디자인 분야에서 평면적이었던 장소 개념을 인문 지리학적 관점에서 고찰, 그래픽 장소 아이콘의 개념과 분석 프레임을 제안하고, 아나몰포시스를 장소 이미지와의 접점에서 재조명, 장소 이미지의 향상을 위한 시각적 방법론으로 제안하고 실행했다는 것에 본 연구의 의의가 있다고 볼 수 있다.

## 6.2 연구의 한계점과 향후 연구과제

본 연구는 인문 지리학적 관점을 토대로 장소 개념을 새롭게 조망하고 그래픽 장소 아이콘의 개념을 제안, 그리고 이를 위한 방법론으로 아나몰포시스를 재조명한 것에 의의를 두고 있다. 이 과정에서 그래픽 장소 아이콘의 분석 프레임을 제안하게 되었는데, 이 프레임의 순서에 따른 요소 각각에 대한 고찰이 향후 좀 더 연구되어질 수 있으리라 여겨진다. 예를 들어 그래픽 요소, 조형 원리의 요소, 감성적 체험 요소 각각에 비중을 두고 장소 경험, 혹은 그래픽 아이콘들이 의도하는 목적을 효율적으로 유도하는 방법에 대한 연구가 진행될 수 있을 것으로 보인다.

또한 아나몰포시스를 재조명한 본 연구의 방향을 좀 더 심화시킬 수 있다. 예를 들어 시각적 방법론으로서 아나몰포시스를 적용할 수 있는 시각 커뮤니케이션과 연관된 다양한 분야, 즉 정보 디자인, 광고 디자인, 아이덴티티 디자인, 환경 그래픽, 설치 미술과 같은 다양한 분야에서 더욱 활발한 후속 연구와 적용을 이끌어 낼 수 있을 것으로 기대된다. 아나몰포시스의 세 가지 분류유형과 다양한 미디어의 접목을 고려한다면 훨씬 더 방대한 분야에서의 활용이 가능하리라 보인다.

## 참 고 문 헌

### 단행본

- Arnheim, Rudolf. “美術과 視知覺”. 김춘일 역. 서울: 미진사, 2003.
- Arnheim, Rudolf. “예술심리학”. 김재은 역. 서울: 梨花女子大學校 出版部, 1984.
- Bell, Paul A, and Jeffrey D. Fisher. “환경심리학”. 홍기원, 이진환 공역. 서울: 시그마프레스, 2004.
- Berger, John. “본다는 것의 의미”. 박범수 역. 서울: 東文選, 2000.
- Carmona, Matthew et al. “도시설계 : 장소 만들기의 여섯 차원”. 강홍빈 역. 서울: 대가, 2009.
- Councleris, H. “Location, Place, Region and Space” in R. Abler et al., Geography’s Inner Worlds. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 1992.
- Dantzig, Cynthia Maris. “디자인 디멘션 : 시각 세계로의 안내”. 오근재, 박경인 공역. 서울: 미진사, 2002.
- Dardel, E. “L’ Homme et La Terre: Nature de Realité Géographique”. Paris: Presses Universitaires de France, 1952. E. C. Relph 2005, p.46에서 재인용.
- Hall, Edward Twitchell. “숨겨진 차원 : 공간의 인류학”. 최효선 역. 서울: 한길사, 2002.
- Jackson, J.B. “A sense of place, a sense of time”. Yale Univ. Press, 1994. Matthew Carmona et al. 2009. p.179에서 재인용.
- John, Ronald. “지역지리와 현대사회이론”. 손명철 편역. 서울: 명보문화사, 1994. 이석환, 황기원 1997, p.177에서 재인용.
- Lynch, Kevin. “The image of the city”. Cambridge, Mass.: M.I.T. Press, 1960.
- Lynch, Kevin. “도시환경디자인”. 한영호, 정진우 공역. 서울: 광문각, 2003.
- Meiss, Pierre von. “형태로부터 장소로”. 정인하, 여동진 공역. 서울: 시공문화사, 2000.
- Motoaki, Hiroshi. “조형심리학입문”. 김수석 역. 서울: 地球文化社, 1990.
- Norberg-Schulz, Christian “건축의 의미와 장소성”. 이정국, 진경돈 공역. 서울:



- 미건사 Spacetime, 1995.
- Norman, Donald A. “디자인과 인간 심리”. 이창우, 김영진, 박창호 공역. 서울: 학지사, 1996.
- Project for Public Spaces. “좋은 장소를 만드는 방법 : 좋은 공공공간을 만들기 위한 지침서”. 김봉원 역. 서울: 태림문화사, 2008.
- Relph, E. C. “장소와 장소상실”. 김덕현, 김현주, 심승희 공역. 서울: 논형, 2005.
- Solso, Robert L. “시각심리학”. 신현정, 유상욱 공역. 서울: 시그마프레스, 2000.
- Tuan, Yi-fu. “공간과 장소”. 구동회, 심승희 공역. 서울: 대운, 1995.
- 권영걸. “공간디자인의 언어”. 서울: 날마다, 201.)
- 김지승. “인간의 두 얼굴 : 외부 조종자 : 상황 속에 숨겨진 인간의 진짜 모습”. 서울: 지식채널, 2010.
- 김복영. “미와 조형의 심리학”. 서울: 조형사, 1994.
- 박상훈, 장동련. “(홍대앞에서 런던까지)장소의 재탄생 플레이스 브랜딩 노트”. 서울: 디자인하우스, 2009.
- 백선훈. “장소성과 장소마케팅 : 한국과 미국 소도시 문화예술축제를 사례로”. 파주: 한국학술정보, 2005.
- 오근재. “오근재의 그래픽 디자인 특강 인간심리와 그래픽 디자인”. 서울: 미진사, 2005.
- 오미, 겐타로. “조형심리”. 권민 역. 서울: 東國出版社, 1991.
- 이광태. “건축·환경·인간”. 마산: 경남대학교 출판부, 1998.
- 일본건축학회. “인간심리행태와 환경디자인”. 배현미, 김종하 공역. 서울: 보문당, 2000.
- 전종한. “인문지리학의 시선”. 서울: 사회평론, 2012.
- 진양교. “건축의 바깥 조경이 만드는 외부공간 이야기”. 파주: 조경, 2013.
- 진중권. “놀이와 예술 그리고 상상력”. 서울: 휴머니스트, 2005.
- 철학아카데미. “공간과 도시의 의미들”. 서울: 소명, 2004.
- 최열, 손태민, 임하경. “대학캠퍼스에 대한 시각적 특성 및 정서적 평가”.釜山大學校生産技術研究所, 2008.

## 학술 논문

- Hull, R. Bruce, Mark Lam, and Gabriela Vigo. "Place identity: symbols of self in the urban fabric." *Landscape and urban planning* 28, 2 (1994): 109-120.
- 김미영, 문정민. "감성체험을 위한 공간의 어포던스 특성 분석". 한국실내디자인학회 논문집. 한국실내디자인학회, 2011/8.
- 김병우. "현대 대도시의 새로운 장소성 개념 정립에 관한 연구 대도시의 구축 환경이 가지고 있는 공간 구성에 대한 분석을 중심으로". 서울대학교 大學院. 2003.
- 박문형, 정강화. "어포던스(Affordance)의 디자인 적용 사례 연구". 어포던스(Affordance)의 디자인 적용 사례 연구. 한국디지털디자인학회, 2010.
- 박혜진. "장소 이미지와 시각정보매체의 상관관계에 관한 연구". 한국브랜드디자인학회, 2011.
- 백서영. "인지적 위상공간의 개념으로 분석한 타이포그래피의 공간성 연구". 한국디자인문화학회지 17, 1 (2011): 188-202.
- 성상준, 최정수. "건축공간구성에 있어서 시각적 연속의 축에 의한 구현과 그 효과에 관한 연구". 논문집. 공주영상정보대학, 2002.
- 신동은. "그래픽 조형 요소 관점에서 옵티컬 일루전의 활용에 관한 연구". 한국일러스트학회(구 한국일러스트아트학회), 2011.
- 심복섭. "아나모르포즈의 표현특성과 조형적 의미". 기초조형학연구. 한국기초조형학회, 2012.
- 이런경, 김주연, 황용섭. "착시현상을 적용한 공간디자인에 관한 연구". 한국공간디자인학회논문집. 한국공간디자인학회, 2008.
- 이석환, 황기원. "장소와 장소성의 다의적 개념에 관한 연구". *The Ambiguous Concepts of Place Placeness*. 대한국토·도시계획학회, 1997.
- 이수균. "서양 미술의 기하학적 원근화법에 대한 비정상적이고 왜곡된 원근화법으로써의 아나모르포즈(Anamorphose)". 美術史學. 미술사학연구회, 1995.
- 이승우, 정례화. "투시도법에서 왜상 (Anamorphosis) 의 의미와 위상에 관한 연구". 실내디자인. 한국실내디자인학회, 1999/12.
- 이영수, 박경아. "마케팅패러다임에 의한 장소 이미지 전략의 진화양상 연구".

- 한국실내디자인학회 논문집. 한국실내디자인학회, 2011/2.
- 이영주, 이정교. “게슈탈트 지각법칙에 의한 공간디자인의 시지각적 연속성에 관한 연구”. 한국공간디자인학회, 2010.
- 이은실. “‘인간-공간’간 상호관계성 증진을 위한 인터페이스로써 경험디자인 연구”. 서울대학교 대학원. 2007.
- 이지영. “공간경험의 다차원성에 따른 인간의 감정반응 유형과 공간디자인 표현에 관한 연구”. 서울대학교 대학원. 2005.
- 임승일, 김성훈, “형태재인이론 기반으로 어포던스적 속성이 시각적 요소와 사용자 경험에 미치는 영향에 관한 연구”. 한국디지털디자인협의회, 2013.
- 장원영. “환경그래픽에 의한 도시경관 개선 연구”. 조형예술논문집. 강원대학교 조형예술연구소, 1999.
- 조장은. “착시를 활용한 그래픽 디자인에서의 공간표현 연구”. 이화여자대학교 대학원. 2002.
- 하태환. “아나모르포즈(Anamorphose)와 마르셀 프루스트”. 한국프랑스어문교육학회 2. - (1994): 339-354.

## 보고서

- 김승희, 서재필, 강범준, 김주경, 최교식, 서울대학교. “서울대학교 캠퍼스부문 장기계획 2007-2011”. 서울: 서울대학교, 2007.
- 서울대학교. “서울대학교 캠퍼스부문 장기계획 : 2002-2006”. 서울: 서울대학교, 2001.

## 웹 사이트

- <http://www.westminster.ac.uk/about-us/our-people/directory>
- <http://www.extension.iastate.edu/publications/4h634.pdf>
- <http://graphicdesign.about.com/od/elementsofgooddesign/tp/elements.htm>
- <http://www.ndc.co.jp/hara/works/en>
- <http://www.design.co.kr>

<http://frdic.naver.com/search.nhn?range=all&query=anamorphose>  
<http://www.oed.com/view/Entry/7061?redirectedFrom=anamorphosis#eid>  
<http://www.oed.com/view/Entry/7060>  
<http://www.rousseprojectdurham.com>  
<http://www.snu.ac.kr/symbol/gate>  
<http://sollos.tistory.com>  
<http://www.snunews.com/news/articleView.html?idxno=12095>  
<http://archives.snu.ac.kr>  
<http://bit.ly/3QyZdA>  
<http://library.krihs.re.kr/term.do>  
<http://socgeo.ruhosting.nl/html/files/geoapp/Werkstukken/SpacePlaceIdentity.pdf>  
[http://aainter6camouflage.blogspot.kr/2009\\_11\\_01\\_archive.html](http://aainter6camouflage.blogspot.kr/2009_11_01_archive.html)  
<http://en.wikipedia.org/wiki/Gastrotypographicalassemblage>  
<http://5ptz.com/contact/>  
<http://news.hankooki.com>  
<http://news.donga.com/3/all/20080508/8575903/1>  
<http://inews.seoul.go.kr/hsn/program/article/articleDetail.jsp?boardID=180375>  
[http://polinlove.tistory.com/6351,](http://polinlove.tistory.com/6351)  
<http://love.seoul.go.kr/SEOULSARANG.asp?cs=686>  
<http://anamorphicart.wordpress.com/2010/04/21/restoring-images-on-the-computer/>  
<http://preventable.ca/shifting-attitudes-with-illusions>  
<http://segd.org/content/eureka-carpark>  
<http://library.snu.ac.kr/StaticView?id=libInfo&file=Introduction01>  
<http://www.kcri.or.kr/>  
<http://kaicnet.net/186>

## Abstract

### A Study on the Visual Methodology of the Formation of Placeness

– A Focus on Anamorphic Place Icons –

Seyoung Baek

Department of Design

The Graduate School

Seoul National University

As globalization rapidly homogenizes societies and cultures around the world, the establishment of a unique place image is becoming important. It is therefore necessary to study methods for the development of place image through immediate, creative problem-solving processes from the viewpoint of graphic design, in addition to macroscopic plans such as sculpture and city planning, which require long-term efforts.

This study aims to create a visual methodology for the development and adjustment of place image. The characteristics of and difference between “space” and “place” are examined based on human geography, making them more active and solid than their original, simple role in the background of graphic design. The results show that place is distinguished from space through the development of a sense of place and place identity, established by place image and

based on place experience.

In the construction of a detailed methodology, place icon—a physical environmental element that functions as a focal point for the perception and cognition of place experience—was reviewed from the standpoint of graphic design. This study thereby proposed a new concept of graphic place icon that is mainly identified with graphic characteristics, and analyzed its role in the creation of place image by examining previous case studies.

To measure the effectiveness of graphic place icons on place images, an analysis framework was created using the following factors: graphic elements, form qualities, emotional experience, value, meaning, and a final evaluation of place image's development according to the processes of perception and cognition. Analysis using this framework revealed that graphic place icons could effectively contribute to building, developing, and modifying place images. This indicates that visual methodology can play a sufficient role in the development of place image.

This study also re-illuminates anamorphosis, considering its potentiality and function as a methodology to maximize users' emotional experience. Anamorphosis, a painting technique based on perspective, is currently used typically for temporary optic amusements or promotions. However, this study understands anamorphosis as an effective method for creating the characteristics of place by causing emotional experiences, such as non-dailiness, kinetic synesthesia, affordance, scene-making, intuitive grasp, and personal participation.

Seoul National University, which has a chaotic placeness caused by improper development in the 1990s and 2000s, was selected as the subject of the research. The overall context of space was understood through historical literature about Seoul National University's development plan, and the area around its comprehensive education center was selected as the final subject area due to its lack of placeness. The research work included an analysis of place identity, drawing on the concepts of place image and graphic icon, as well as an actual installation of an anamorphic graphic place icon and an analysis of its effectiveness and propriety.

This study's significance lies in its consideration of graphic design's notion of place from the viewpoint of human geography, as well as its suggestion of graphic place icon, its analysis framework, and its re-illumination of anamorphosis as a new visual methodology for the development of place image.

Keywords : Space, Place, Place Image, Graphic Place Icon,  
Anamorphosis

*Student Number* : 2011-30364 / seyoung.baek@gmail.com